

game.exe

PC CD-ROM

#04 2004

game.exe #4'2004 (105)

4601357000116

Painkiller • Unreal Tournament 2004 • Beyond Divinity • Colin McRae Rally 04 • Conan • Sonic Adventure DX

Наименование изделия: «Чё Денег?»™ (Cho Deneg?™), уникальная компьютерно-игровая программа на 36x CD-ROM/DVD-ROM

Назначение изделия: «Доставлять людям радость» (средство развлекательно-проникающего семейного досуга посредством персонального компьютера типа IBM)

Наименование и местонахождение предприятия-изготовителя: ПБОЮЛ «Русский Шит», пгт. с трогательным названием Ерофей Павлович (Сковородинский р-н Амурской обл.)

Масса брутто/нетто, размеры: 350 г нетто, 200x300x50 мм

Состав изделия: Уникальная компьютерно-игровая программа на 36x CD-ROM/DVD-ROM «Чё Денег?»™, 164-страничный стратегический мануаль («Пошаговое руководство вдумчивого пользователя»), автор Арн. Винчестерский, интригующий плакат, олимпийка, бейсболка с символикой «Чё Денег?»™ и поясным портретом Арн. Винчестерского

Дата выпуска: 04.2004 г.

Условия хранения, транспортирования и отпуска: «Чё Денег?»™ хранят вечно, при температуре минус 4°С — минус 20°С (морозильная камера холодильника оптимальна) в защищенном от света и баранов месте (список «Б», артикул 4/1914). «Чё Денег?»™ должна быть использована сразу же после вскрытия и инсталляции. Транспортирование проводят всеми видами хорошо прикрытого транспорта в коробках №9 гофрированного картона марки «Сафари» при температуре не выше 20°С. Время транспортирования не должно превышать 10 суток. Отпускается по рецепту врача Маргулиса

«Блин, эта самая кульная и прикольная игруха — саветую поиграть если кто ни играл (только на мисии одной запоролся)! Полный рулез! Кантра отстой! Жалко что короткая.» ИГРОФОБИЯ

ЧЁДЕНЕГ?™

CHO DENEG?

СТР. 37–64

MATURE M

Благодарим господина ТЕРМИНАТОРЬ III ™ за разрешение использовать свой образ в создании коробки игры «ЧЁ ДЕНЕГ?» ™



C&C Computer Publishing Ltd.

www.game-exe.ru

PC DVD-ROM



#04 2004

game.exe #4'2004 (105)

Наименование изделия: «Чё Денег?»™ (Cho Deneg?™), уникальная компьютерно-игровая программа на 36x CD-ROM/DVD-ROM

Назначение изделия: «Доставлять людям радость» (средство развлекательно-проникающего семейного досуга посредством персонального компьютера типа IBM)

Наименование и местонахождение предприятия-изготовителя: ПБОЮЛ «Русский Шит», пгт. с трогательным названием Ерофей Павлович (Сковородинский р-н Амурской обл.)

Масса брутто/нетто, размеры: 350 г нетто, 200x300x50 мм

Состав изделия: Уникальная компьютерно-игровая программа на 36x CD-ROM/DVD-ROM «Чё Денег?»™, 164-страничный стратегический мануаль («Пошаговое руководство вдумчивого пользователя»), автор Арн. Винчестерский, интригующий плакат, олимпийка, бейсболка с символикой «Чё Денег?»™ и поясным портретом Арн. Винчестерского

Дата выпуска: 04.2004 г.

Условия хранения, транспортирования и отпуска: «Че Денег?»™ хранят вечно, при температуре минус 4°C — минус 20°C (морозильная камера холодильника оптимальна) в защищенном от света и баранов месте (список «Б», артикул 4/1914). «Чё Денег?»™ должна быть использована сразу же после вскрытия и инсталляции. Транспортирование проводят всеми видами хорошо прикрытого транспорта в коробках №9 гофрированного картона марки «Сафари» при температуре не выше 20°C. Время транспортирования не должно превышать 10 суток. Отпускается по рецепту врача Маргулиса

Срок годности: Не вскрытой коробки — вечно, вскрытой — до получения полного удовольствия

DVD ТУТ

«Блин, эта самая кульная и прикольная игруха — саветую поиграть если кто ни играл (только на мисии одной запоролся)! Полный рулез! Кантра отстой! Жалко что короткая.»
ИГРОФОБИЯ

ЧЁ ДЕНЕГ?™

СТР. 37–64

MATURE M

Благодарим госпожу ЛАРУ КРОФТЬ ™ за разрешение использовать свой образ в создании коробки игры «ЧЁ ДЕНЕГ?» ™

РУССКИЙ ШИТ

C&C Computer Publishing Ltd.

<Creator>
maincreator@yandex.ru

Видишь дырочку? Я из нее какаю. (Анекдот.)
Влюбитесь, родные! Научитесь управлять самолетом! Вдохните красочный мир полной грудью! Оглянитесь вокруг, какая феерия запахов откроется вашему обонятельному взору! К черту игры! Долой дурацкие призывы к бесплодным действиям! Предлагаете убрать графику из игр? Мол, она сильно подавляет фантазию?
А ведь верно! Человеку, который видит на мониторе линию горизонта и компас, не нужна графика. Разве что толика текста.
Как, как? Явное противоречие? Черно-белая картинка никогда не даст возможности погрузиться в мир красок? Так сделаем текст разноцветным! Именно, не цветным, а разноцветным. Так, чтобы желтая буква «а» в слове «ваза» из фразы «вы находитесь у входа в склеп, справа от вас лежит полузасыпанная песком ваза эпохи Мин» сразу же вызывала ассоциации с ласковым майским солнышком или с цыпленком, мирно клюющим зерно. Не совсем понятно, зачем человеку, пришедшему в склеп, все это представлять, но зато как фантазию тренирует. Даже спинной мозг подключается...
Все еще плюете в лицо собственному воображению? Тогда упростим задачу. Вообще не будем пользоваться монитором, займемся настольными играми. О боже! Моя фантазия окончательно и бесповоротно подавлена изображением антрацитовой рептилии на рубашке карты. Оправиться от шока не удастся, никогда больше я не смогу представить дракона, хоть черточкой отличающегося от подобного.
Ну и что с того, что художник холил и лелеял рисунок, рисовал и сжигал его, рисовал заново и разрывал на мельчайшие клочки, рисовал до тех пор, пока ни обнаруживал себя вторые сутки подряд ожидающим восход земного светила, чтобы увидеть, как первый солнечный лучик касается картины и переносит ее из мира теней в мир света. Шедевр исчезал — и появлялся новый шедевр. Он жил.
А вы на другом краю света кричали, что мимолетный взгляд на рисунок убил ваше воображение навсегда.
Хотите очутиться на полигоне безграничной фантазии? Отлично! Выбросите телевизор, выкиньте радио, отрежьте телефон, замуруйте окна и двери, разошлите близким свидетельство о своей смерти. Пусть ничто не тревожит ваше хрупкое воображение.
И достигайте, достигайте мастерства в построении иллюзий, разглядывая облупившуюся краску на стене.
Дорогие фантазеры, сейчас я вас разочарую. Отказ от созерцания окружающего мира, в том числе в электронном виде, не ведет к всплеску фантастических образов в вашем сознании. Калейдоскопа не будет. Если довести вашу мысль до абсурда, то самые фантазирующие существа в этом мире — нерожденные дети. Их воображение никогда и ничем не было потревожено.
Поэтому продолжайте писать сценарии и рисовать картины. У себя в голове. Людям, чья фантазия может быть сломлена чужим творчеством, авторство не грозит.

P.S. Совсем забыл, от общего должно переходить к частному... Утром наша бригада подобрала женщину, сбитую автобусом. До больницы ее довезли живой. Окончив дежурство, я пришел домой, обнял любимую женщину, поужинал и начал командовать осадой замка.
Какие будут вопросы?

<ТВАРЬ>
Mr-ТВАРЬ@yandex.ru

Дорогая редакция! В номере 3 за 2004 год (см. «Игровое железо») вы писали следующее: «Внимание — конкурс! Первому дозвонившемуся и доходчиво объяснившему, какой целевой аудитории адресована каждая из карт в линейке GeForce FX 5X00XX, приз!» Будучи маньяками (в самом хорошем смысле этого слова!) и поклонниками МЯСОКРОВИЩИ, мы приняли это всерьез. Вы спрашивали — мы отвечаем.
Итак, карты семейства GeForce FX 5200 предназначены для не в меру бедных ЛОХОВ. При этом очевидно, что целевая аудитория родственных карт FX 5200 Ultra — ЛОХИ побогаче (то есть в меру бедные).
Столь же неоспоримым является и то, что карты семейства 5600 Ultra/5700 Ultra предуготовлены изготовителем для среднестатистических ЛОХОВ.
А вот для чего выпущены карты FX 5600/5700, даже мы понять не в состоянии! Среднестатистический ЛОХ их не купит; возможно, их потребитель — среднестатистический полный ЛОХ (полный, заметьте, не в смысле «страдающий ожирением», но тот, которому медицина уже не поможет)? А что — это идея...
FX 5800/5800 Ultra, без сомнения, просто созданы для богатых полных ЛОХОВ. Точно так же, как FX 5900/5900 Ultra предназначены для не в меру богатых полных ЛОХОВ, а карты FX 5950 Ultra — для абсолютно богатых абсолютно полных ЛОХОВ.
Карты серии XT (от nvidia, конечно) мы, с вашего позволения, рассматривать не будем, так как надеемся, что даже абсолютно полный ЛОХ их не купит. И если это все же произошло, то, дорогой друг, пора признаться самому себе, что вы — он. Без обид!
На этой грустной ноте и закончим. По вопросам и уточнениям обращайтесь по адресу Mr-ТВАРЬ@yandex.ru. Да, и хотелось бы узнать побольше о призе! Надеемся, это не FX 5950 Ultra?

<Почтовый ящик Game.EXE>

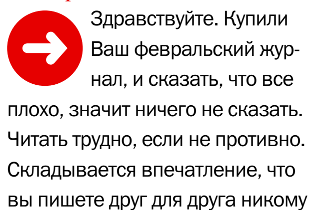
post@game-exe.ru

<Владимир Тумило-Денисович>
huligans@bk.ru



Какже быть? Какже быть с ваши журналом, честно говоря он с каждым номером он становится хуже: рецензии становятся всё хуже и хуже, тема-скучнее... В рецензиях очень много своих мыслей хотя, хочется хочется описание игр а не рассуждение обозревателей. А темы... темы скучные, тоже хочется видеть, что нибудь как Game.EXE за апрель 2002. Где идёт БОЛЬШАЯ рецензия по сразу трём играм! Надо больше писать про игры а не про прошлые игры некой фирмы не про их состав и т.д.
А о чём тема Голоса , так о бо всём-ниочём-понемножку? Зачем спрашивается? А за тем, чтобы место в жернале занять (как не противно это говорить). Я хочу видеть в первую очередь жернал про игры и железо!
По моеме мнению надо набрать новые кадры и не откуда либо а из НАРОДА. Например сделать конкурс: вы даёте в номере тему (игру) и читатели могут написать рецензию на эту игру,а лудшая рицензия пусть печатается в номере Game.EXE и по истечению какого либо времени вы выбираете САМОГО лудшего из народа и он (например) будет работать у вас... по моему идея неплохая да и рейтинг журналу добави:).
А насчёт меня, тоя в самнени-Брать или небрать журнал, но к сожелению я более склоняюсь ко второму и это тежело т.к. я читаю этот жернал уже 2.5 года и уже повторяюсь-тяжело!

<Волжский НИИ ЦБП>
vniicbp1@mail.ru



Здравствуйте. Купили Ваш февральский журнал, и сказать, что все плохо, значит ничего не сказать. Читать трудно, если не противно. Складывается впечатление, что вы пишете друг для друга никому не понятным языком. Информации про игры практически нет. Возьмем раздел награждений за 2003 год, такой милый «междусобойчик», что я там должен был для себя прочитать, где трезвая оценка. Каждый пишет понятные только ему фразы которые сливаются в какую-то бессмыслицу. Напрашивается мысль, что коллектив заражен нарцистизмом, причем в особо извращенной форме. Каждый из Вас старается написать что-то заковыристое, чтобы выпендрится перед коллегами, типа видали, что я придумал, как звучит. А я читал и не понимал, что мне этим хотят сказать. Ну например лучшая железка Aston Martin V12 Vanquish, ну не понял я про что пишет автор, то ли это автомобиль, и тогда какая связь с игровым журналом, или это джойстик какой-то. Неужели нельзя написать например, я уважаю видеокарту такую-то, она моя любимая и т. д.
Или ужасное слово «аяхуаска», просто ужасно..... А теперь у меня маленькая просьба, не могли бы вы перевестина на наш великий и могучий несколько слов и выражений:
1. С фирменной хоругвью, невижу смысла.
2. Уоринергейт, понятно что это переводить надо но мы же в России, пишите по русски, Вы видели в америке издание где статьи называют не по английски но их шрифтом. Жуть.
3. Каквыяхту, о чем речь, ведь разговор идет о стрелялке какая нафиг каквыяхта.
И такой белеберды 70 % журнала. Учитесь у Радовского, статья «Железная дорога» написана понятным русским языком. Видно, что человек трезво смотрит на мир. А ведь раньше я бегал по киоскам в поисках свежего учу и имею подшивку за 3 года, но читать вас все противнее и противнее, про перемещение хмотолога во времени и пространстве вообще молчу. То он враг вселенной, то кто то присвоил этот ник, а теперь опять выскочил из гиперпространства, ну назвали бы его фрукт иркутский например. А если честно, то мне наплевать кто пишет статью, задача журнала направить покупателя по нужному руслу и уберечь от ошибок. Я просто хочу знать, что это за игра, а не читать ваше мнение и непонятный треп между вами.
Ребята вы можете растерять своих читателей. Единственное, что действительно порадовало, это дизайн и содержание DVD. Но главное чтиво, а его нет.
Хотелось написать давно, но руки не доходили, пока не купил последний номер. Честно сказать, без мата писать было очень трудно. Ищите корень проблем в себе и стойте к читателям форвардом а не беком. И еще, попробуйте почитать игроманию, и учитесь, она Вас уже сделала.

<Vasily Lyakin>
vassya@work.kemsu.ru



<...> Просто очень грустно наблюдать, как любимый журнал скатывается. Скатывается в переносном смысле — в буквальном он возвышается. Настолько, что уже головы надо задирать, чтобы рассмотреть. Мотто журнала уже давно можно сделать таким: «Вам, быдлу, не понять». И действительно не понять. С той высоты, куда они задрались, можно плевать на головы поклонников и читателей, можно их презирать (а ты прочти, прочти внимательнее тему номера 1 за 2004 год — КАК они описали спорт, КАК они описали людей, его любящих и играющих. Настолько обосрали, что можно было просто написать вместо этого «вы подонки и ублюдки», было бы понятнее), можно даже не презирать их мнение, а просто не видеть его.
Из рецензий исчезли рейтинги. И, хотя это не главное, но это УЖЕ показывает, что мнение УЧУ теперь является настолько непререкаемым и последнеинстанционным, что игры либо имеют «Наш выбор», либо не имеют. Третьего не дано. (Опять же: вы, быдло, играйте только в то, чему мы дали наш выбор. А если игра получила 4,4, то извиняйте.)
В рецензиях все чаще стало фигурировать местоимение «я».
Про другие разделы журнала вообще умолчу. Мы про кого читаем? Про любимого Сашеньку? Про родимого Мишеньку? Или все же про виртуальную реальность, доставляющую МНЕ радость и удовольствие? Какая мне разница, сколько бутылок пива выпил тот или иной автор журнала в какой-то ситуации? Или сколько долларов стоит его (галстук, велосипед, рубашка, часы...)? Мы, быдло, даже деньги зарабатывать не умеем?? Особенно бесит Бескакотов.

<Иван Дмитриевич Шугайло>
snakeman@nm.ru

Увожаемый Игорь Исупов. я очень большой поклонник вашего журнала!!!! мне очень нравится ваш журнал, у меня почти все выпуски вашего журнала..... Я очень хочу стать участником создания вашего журнала, ну именно помогать вам чем либо.... Я очень быстро набираю на клавиатуре , знаю про все игры и во все играл! Если вы захотите со мной связаться, то я всегда рад. Я надеюсь, что я вам подойду. До свидания. Спасибо что прочитали мое письмо.

game.exe

C&C Computer Publishing Limited
www.computerra.ru

Номер 4 (105), апрель 2004 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием «Магазин игрушек/ Games Magazine»

АДРЕС
115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8
Тел.: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938

РЕДАКЦИЯ
Главный
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)
Заместитель
Александр Вершинин (versh@game-exe.ru)
Оформитель
Олег Дмитриев (olegd@computerra.ru)
Ответственный
Николай Давыдов (ndavydov@game-exe.ru)

Кудесники пера
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Михаил Бескакотов (boo@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)
Х. Мотолог (motolog@game-exe.ru)

PR
Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

DVD, CD
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Дизайн-проект
Александр Васин (www.vasin.ru)

РЕКЛАМА
Тел.: (7095) 232-2261, 232-2263

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
ООО «Компьютерная и бизнес-пресса»
Тел.: (7095) 232-2165
E-mail: kpressa@computerra.ru

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Вадим Губин (vga@computerra.ru)

ПЕЧАТЬ
SCANWEB, Finland
Тираж 57000 экз.
Номер подписан в печать 14 марта 2004 г.

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

в номере



#04

в номере



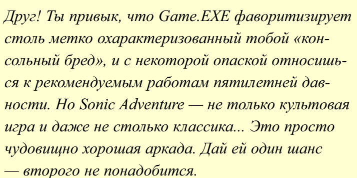






горбушкин **гайд**

Sonic Adventure DX: Director's Cut



Друг! Ты привык, что Game.EXE фаворитизирует столь метко охарактеризованный тобой «консольный бред», и с некоторой опаской относишься к рекомендуемым работам пятилетней давности. Но Sonic Adventure — не только культовая игра и даже не столько классика... Это просто чудовищно хорошая аркада. Дай ей один шанс — второго не понадобится.

Wars and Warriors: Joan of Arc

Дорогой читатель! У тебя есть ПК, но ты мечтаешь об Xbox? Вот тебе Xbox-игра для ПК за полгода до ее выхода на Xbox! Инджой!

Horizons: Empire of Istaria

Старый геймплей, неординарная идейная обертка и паводок лага и ошибок в первой серьезной европейской MMORPG.

«Магнаты железных дорог» (Railroad Pioneer)

Симулятор строительства железных дорог. Railroad Tycoon не конкурент, но кое-чем удивить способен.



Conan

Хм, приятель, если ты намереваешься приобрести «Конана», то тебе ничего не известно о Проклятии Трех Лицензий... Существует очень простое правило: никогда не покупай игр о Шерлоке Холмсе, Джеймсе Бонде и Конане-варваре. Здоровее будешь.

Universal Combat

Рекомендуется уверенным в себе любителям с трудом осваиваемых скучных игр со слабой графикой, отсутствующим сюжетом, многочисленными ошибками и острым осознанием собственной недоступности.

Bad Boys 2

Доморощенное афроамериканское вэлью с прокисшим голливудским привкусом.

Wanted Guns («Непрощенный: Бандиты Дикого Запада»)

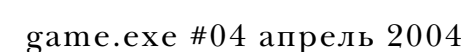
Не лишенный вкуса гороховый вестерн для детей и юношества, где с некоторой долей драйва можно стрелять, скакать и примерять плащ вора-ассасина. И, проявив известное усердие, даже ознакомиться с победными титрами.



Jack the Ripper

Хотите поближе познакомиться с Джеком-потрошителем? Мечтаете сто шестнадцать лет спустя сорвать маску с лица неуловимого преступника? Тогда разыщите в архивах восьмилетней давности Ripper от Take 2 Interactive. Нынешний Jack the Ripper поможет вам не больше, чем тематическое ток-шоу по телевизору.







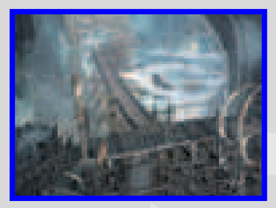
Содержание .EXE DVD

Содержание .EXE CD

Игры
Colin McRae Rally 4
Kill.Switch
Painkiller
Syberia 2
UFO: Alien Invasion

Shareware-игры
Mariko
The Goobs v1.3
Tokkobot DX
Zep's Dreamland 1.01

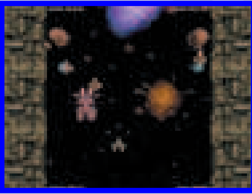
Утилиты
FlashGet 1.50
Kaspersky Anti-Virus Lite Game.EXE Edition (ключ)



ICQ Lite Build #1302
Mozilla Firefox 0.8
The Bat! v2.04.7

Патчи
X2: The Threat v1.3

Драйверы
nvidia Forceware 53.04 (Windows 2000/XP)



Wallpapers
BloodRayne 2
Dead Mans Hand
SOCOM 2: U.S. Navy SEALs
Whiplash

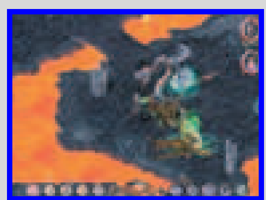
Музыка
Purge Jihad (саундтрек)





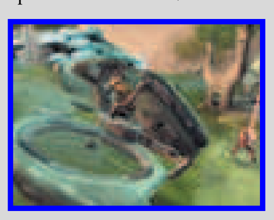
.EXE-вкусности
.EXE-выпуски:
#03'2004 (.pdf-формат)
.EXE-фото:
87 снимков (КРИ-2004, Новый год-2004, «Случай с ОМХ на Кипре»)

Игры
Экшены
Kill.Switch
Nitro Family
Painkiller
Unreal Tournament 2004
Hidden and Dangerous 2
Far Cry: карта Research
Conan (официальное демо)



Аркады
Sea Wolves
Pulsarius
Квесты
Syberia 2
Jack the Ripper
Гонки
Colin McRae Rally 4
Saturday Night Speedway
Lagsters
Ролевые игры
Beyond Divinity
Sacred
Стратегии
Celtic Kings: The Punic Wars
Gangland
Railroad Pioneer
UFO: Alien Invasion
Legend
Симуляторы
X2: The Threat

Shareware-игры
Экшены
Dark Horizons: Lore
Entrance Gate 1.3
Fatal Bout
Gunner 2
Jetz Fusion 1.11
Last Days of Vietnam
Mosquitos
Pikachu Must Die 2
Scrapped Mk. II
Star Wars Fleet Commander: Clone Wars
Аркады
Crazy Basketball 3.1
Cupids Match-Up!
Dark Archon 2
Icy Tower 1.2
Kamikaze-Racer 1.36
Moorfrosch XS
Настольные игры
Mariko
Natula
Runenlegen 0.1d
Логические игры
MathTRIX
SolSuite 2004 v17.2
Головоломки
Blockout
Brain Drain 1.03
Domino Dash v1.1
Drip Drop
Enigmo
Fitznik
Frozen
Living Scenes Jigsaw Puzzles v2.0.4
Roadies
Solid Spheres Deluxe
Sphere Blaster 3D v2.0

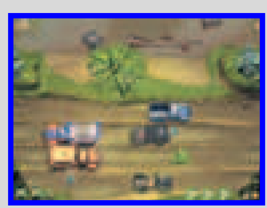


Spin Around
Tetra Pack v3.0
The Goobs v1.3
The Magic Seal v1.2
Thingmachine v1.1
Tokkobot DX
Trials of Werlin
Trilix
Zep's Dreamland 1.01
Zuma Deluxe



Квесты
Grr! Bearly Sane
Sofia's Debt
Симуляторы
IVM CE UK 2.2b
RiftSpace
Smugglers 3
Спорт
Anime Tennis Babes
Нечто!
Cosmic Golf

Утилиты
Антивирус
Kaspersky Anti-Virus Lite Game.EXE Edition
Архиватор
WinZip 9.0 Final (build 6028)
Интернет
Ad-aware 6.0
Becky! Internet Mail 2.08.01
Eudora for Windows 6.0.3
FlashGet 1.50
Google Toolbar 2.0.107
ICQ Lite Build #1302
Mozilla Firefox 0.8
Mozilla Thunderbird 0.5
Net Transport 1.82a
Opera 7.50 Preview 2 Build 3613
The Bat! v2.04.7
Trillian 0.74g
Мультимедиа
Foobar 0.8
Media Player Classic v6.4.7.8
QuickTime Alternative 1.30
Quintessential Player v4.11_071
RealPlayer 2.0 Build 6.0.11.872
Sonique 2.0 Beta Build 102
WinAMP 5.0.2
Zoom Player Standard 3.31 Final



Система
CleanCache 2.10
Driver Cleaner 2.7
DriverView 1.0.0
Intel Chipset Software Installation Utility
Intel Processor Frequency ID Utility 6.5.20040203
Nero 6.3.0.3 Update 1



SiSoftware Sandra 2004. SP1.9.104
TaskInfo 2003 v5.0.1.104
Total Commander 6.02
Образование
LMBomber v4.120
Графика
XnView for Windows 1.68

Патчи
X2: The Threat v1.3
WarCraft III: Reign of Chaos v1.14b (русск. и англ.)
Rainbow Six 3: Raven Shield v1.53
Combat Mission: Afrika Korps v1.01
Halo v1.04

Драйверы
ATI Catalyst Drivers 4.3
nvidia Forceware 53.04
nvidia Forceware 56.55
VIA 4in1 Drivers 4.51

Сюрприз
Демосцена
Dreamhack 2003: #HACK.SE – Aramchek, Improvise – Improvised, Kolorex and Algar – Inte Sa Varst Nojd 2003, Projekt Pelikan – Karisma
Flashparty 2003: 779 – Not Like You, Gop – Warped and Twisted, s0bamE – Oldskoobik!
State Of The Art 2004: Cocoon – Coma (On the Dance Floor), Conspiracy – Beyond, Epidemic – SP4-02 Low Budget, Ketchup Killers – Red,



Syn[Rj] – Everyday.Superheroes, Syn[Rj] – Morph
Scene.Org Awards: Haujobb – Heart Shaped Box, Stockholm Syndrome – Point Blank
Synthesis Party 2004: GroupeK – Moustik Story, Kiki Production – Mirages, Marshals – Neon 7, Nesnausk! – Demo 612

Wallpapers
Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring, Black and Bruised, BloodRayne 2, Dead Mans Hand, James Bond 007: Everything or Nothing, Kill. Switch, Legend, Moorfrosch, SOCOM 2: U.S. Navy SEALs, Sonic Adventure DX, Thief: Deadly Shadows, Time of Defiance, Wars and Warriors: Joan of Arc, Whiplash, X2: The Threat, Zone of the Enders: The 2nd Runner

Музыка
Bjorn Lynne (избранные треки)
Laren d'Or (избранные треки)
Nick Drozdoff (избранные треки)
Kill.Switch (избранные треки)
Purge Jihad (саундтрек)
UFO: Alien Invasion (избранные треки)
Ремиксы

Иное
Флэш-квесты (см. колонку Маши Аримановой!)

Новости



Перегной



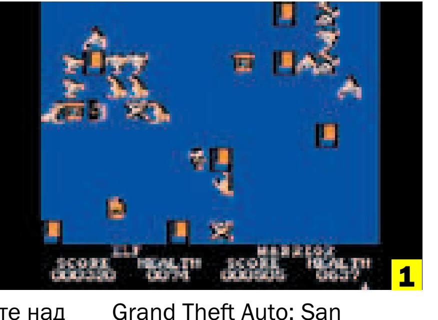
Благодаря почти голливудской активности игродевелоперских ковбоев Дикого Запада авангардная новостная колонка .EXE временно превращается в таблоидно-желтосотенное чтиво! Скользнув взглядом по волнующим выпуклостям последующих двух страниц, вы обязательно узнаете, кто, с кем, когда и — обязательно! — сколько это стоило в переводе на малавийские квачи.

Позор!

Коллектив ультрасексуального журнала Game.EXE выражает искренние соболезнования в связи с окончательной утерей совести и хорошего вкуса мистером Уорреном Спектором (Warren Spector), ныне даже рядом не эсквайром. Уже избыточно насыщенная влагой репутация бородатого вдохновителя Deus Ex: Invisible War на полной скорости влетела в принадлежащую Eidos бетонную стену. Подробнее? Пожалуйста: намедни по Сети прошелестел мерзкий слушок о вероятностном сотрудничестве симпатяги Спектора с шайкой отъявленных тагов, взявших на себя ответственность за минирование магазинных полок по всему миру коробками с надписью «Lara Croft». Спектор + Крофт? Если известие подтвердится официально, Уоррен, старина, мы тебя больше не любим, так и знай.
Специальная графа в черном .EXE-списке отведена и для другого сердечного друга редакции, творческой группы LucasArts. Коллеги, это климакс: сначала (хоть и вполне объяснимая) агрессия в отношении Full Throttle 2, ознаменованная смертью проекта. Сегодня же в последний раз вспыхнула и погасла искра жизни в глазах Sam & Max 2: Freelance Police, еще одного так и не рожденного трехмерного квеста. Дело попахивает калифорнийским снайпером. Негодяй выслеживает потенциальные звездные адвенчуры и отправляет их на облака задолго до расчетной даты релиза. Разве можно так обращаться с жанром, вот уже с десяток лет вальсирующим по краю могилы? А теперь еще эти слухи о работе над Monkey Island 5... Подход LucasArts «поматросил и бросил» начинает не на шутку раздражать. Зачем вообще браться? Скажи, Маш?

Сделки

Об амбициях. Гений игродизайна и селф-промоушена Джон Ромеро собрался реконструировать аркадную классику 1985 г.в.: Gauntlet от Mindscape. Midway Games балуется воскрешением этой мумии аж с 1999 года, но участие Ромеры придает делу совершенно новый оборот. Сколько, сколько «Феррари» должны принести в жертву ООН и ЮНЕСКО, чтобы ты не трогал сакральное, Джонни?
Впрочем, нынче случаются и более странные вещи. На горизонте вдруг нарисовалась SCi (г. Лондон) и заявила, что делает сиквел Carmageddon. Смогут ли английские битники оттяпать хотя бы уголок огромного ватного одеяла у DrivЗr и Grand Theft Auto: San Andreas? Вопрос.


1

Еще более сомнительно будущее новой инкарнации Test Drive: Cross Town. Детали неизвестны, но ожидать от игры, как бы случайно анонсированной популярным ВИА Fear Factory, приходится только хорошее и обязательно в умопомрачительных количествах.
О сырном. Босс Take-Two Interactive покаялся исповеднику, тот доложил Папе, стенограмма немедленно угодила к инквизиторам, а уж они раззвонили на весь мир: Max Payne 3 обязательно состоится. Да, Take-Two недовольна успехами сэйлзов второго «Макса», но уж третий клянутся ни за что не зафакапить. Мы истинно веруем.
Тем временем Eidos скупила IO Interactive. Со всеми потрохами, штрих-кодами и лысыми черепами. Наш комментарий: поделом. Если Спектор (фууу!) всерьез займется Ларочкой, Лысый Чорт будет вынужден занять вакантное место трэш-звезды. Начинайте, пожалуйста, представлять его себе в шортах, шаловливом топике или обтягивающем гидрокостюме (два ствола у конкурсанта уже есть). Особенно неприятно будет любителям постеров. Гм... мужайтесь, сволочи.
Тему ценных приобретений продолжает Enlight с ее последней игрушкой, странноименованным игро- и кинонoватором Американом Макги (American McGee). Сей активист широко известен пристрастием к современным адаптациям любимых детских сказок. Ранее он уже обидел Аличку Кэрролловскую, а все последнее время корпел над мрачным трэшаком по мотивам «Волшебника изумрудного города», или просто Oz. И в тот торжественный миг, когда всесильная Disney и гол-

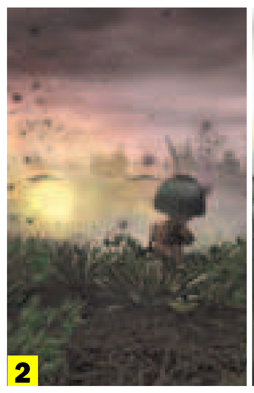
1 **Gauntlet. Новая игра Джона Ромеро будет обладать продвинутой графикой и несукотворным геймплеем.**

2 **ShellShock Nam'67, Toon Army. Eidos и Brat Designs взялись за переосмысление «Апокалипсиса сегодня», «Взвода» и «Цельнометаллической оболочки».**

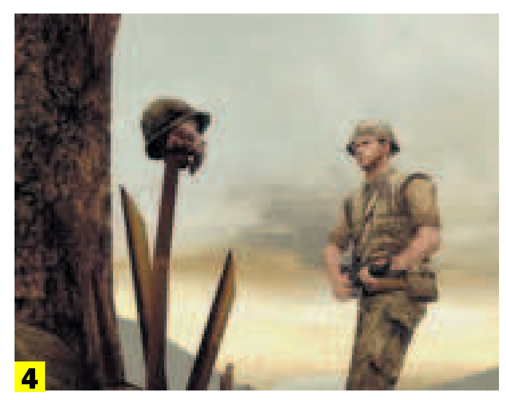
3 **ShellShock Nam'67. Привлекут ли к работе над игрой басурманов из Running With Scissors, доподлинно неизвестно. Кажется, кровожадных любителей расчлененки у Eidos и так сверх нормы.**

4 **ShellShock Nam'67. «Он был человек бесконечно остроумный...» Гамлет, принц Вьетнамский.**

5 **Toon Army. Альтернативное видение войны от Brat Designs может пойти КИ только на пользу.**



2


4


3



5

ливудский продюсер Джерри Брукхаймер (Jerry Bruckheimer) приобрели права на экранизацию игры (!), поддая Infogrames возьми и откажись от счастья сотрудничать с нашим героем.

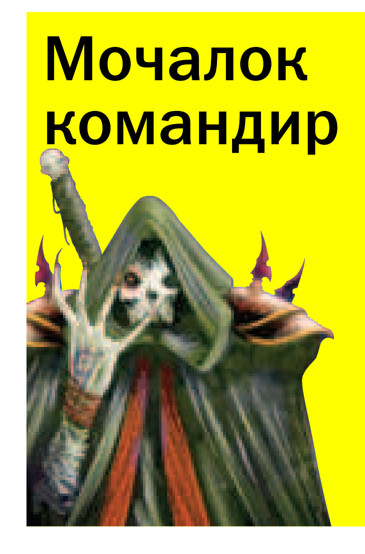
Тридцать пять миллиметров

Как-то неудобно говорить об увеболе без крестного отца этого модного спорта, но, увы, злодей Уве не купил в этом месяце ни одной игролицензии!
Зато его оппоненты повеселились всласть. Electronic Arts возьми и захоти лепить игру по краеугольной кинотрилогии «Крестный отец». No comments. Надеемся, процессом займется очаг цивилизации в обширном стойбище EA, студия EA Sports.
Та же EA взялась штамповать поделки по лицензии Catwoman, отвратительному комикс-перформансу с Халли Берри в роли женщины-кошки. Сложно сказать, завалит ли друг Жене (Jean-Pierre Jeunet) Питоф (Pitof) свой широкоэкранный комикс, но в потенциале Electronic Arts мы уверены на все сто. Достаточно взглянуть на позорное «мыло» LOTR.
В компанию к EA пытается втереться некая ТКО Interactive, издатель последнего аддона к Medal of Honor. Фирма приобрела лицензионные права на фильм Sahara с Пенелопой Крус и угрожает вложить в сие творение семь миллионов долларов. Массы в благоговении трепещут.

Мечтатели

На фронтах MMORPG отмечена беспрецедентная активность. Все, повторяем, все забытые онлайновые миры вдруг объявились на горизонте и приветливо помахивают плавниками.
Если в хронологическом порядке, первой должна быть UO. Мать-гора всех эверкрэков, чьи жрецы — сплошь самооскопленные евнухи, Ultima Online отпочковала новый аддон. В комплекте восточная тематика, две свежие профессии и, как положено, материк. Релиз этой осенью.
Следующей будет Dark Age of Camelot, царица всех PvP. Ее разработчик, компания Mythic Entertainment, объявила о скором выходе совершенно бесплатного аддона. New Frontiers.
Вслед тянется киберпанковская Anarchy Online с аддоном Alien Invasion. Название говорящее. Авторы игры, Funcom, вообще чувствуют себя прекрасно после освоения правительственной кредитной линии, выделенной «на подвиги в области КИ-искусства».
Благодарные девелоперы в ответ божатся сделать сиквел The Longest Journey (окрещенный DarkFall) самым красивым квестом во Вселенной...
Французская Ubisoft приобрела Wolfpack, создателей Shadowbane. Плоды сего соглашения наверняка не заставят себя долго ждать. Хотя постойте-ка! Та же Ubi одновременно отказалась от дальнейшего участия в проекте Matrix Online, оставив Warner Brothers Interactive Entertainment (очсложное название!) все радости работы с вялой командой Monolith. Маневры, маневры.
Наконец, Microsoft сдала свою онлайновую викинг-сагу Mythica. Сдала в утиль. Пресс-бумажка незабвенной MS утверждает, что «внимательно изучив рынок MMORPG, специалисты по маркетингу не обнаружили ниши для еще одного EQ-клона». Пробуждающийся разум в теле динозавра — зрелище страшное, драматическое. Наслаждайтесь. ◘

Мочалок командир



Стив ФОКНЕР (Steve Fawkner), крестный отец доброй дюжины игр, носящих имя Warlords, покинул стены австралийского варгейм-мастодонта SSG, основал собственную студию Infinite Interactive и подружился с Марксом игровой индустрии, восточным человеком Тревором Чаном. Вместе они готовят третью — и самую значительную — инсталляцию стратегии в реальном времени Warlords Battlecry. На пороге великого события Game.EXE выведывает у антипода-основателя волнующие подробности.

Магия имени

Game.EXE (.EXE-человек трясущимися руками разворачивает бумажку с заготовленными вопросами, но пальцы не слушаются): Кхм!

Стив ФОКНЕР: Хай! Май нейм из Стив Фокнер. Ай эм зе лид дизайнер он Warlords Battlecry III (ин факт айв бин лид дизайнер он ол зе Warlords геймз синс Warlords 1 бэк ин 1989)...

.EXE: Да, да, Стив, мы в курсе, спасибо. Вот, если позволите, у меня тут записано... Почему серия Battlecry добилась такого успеха? Магия имени Warlords? Случайное стечение энергетических потоков?..

С.Ф.: Игры нашей серии, как походовые, так и в реальном времени, объединяют две вещи, которые, на мой взгляд, и обеспечили успех. Какие? Главный герой и разнообразие, возможность многократного переигрывания. Или, как говорят у нас в Австралии, replayability.

Герой — это, простите, клей, который держит игру как таковую. Он — главная причина, по которой вы, закончив одно сражение, без промедления начнете следующее. Конечно, за компьютером вас может удержать хороший сюжет, но герой — это только ваше, сугубо личное, нечто, во что вы вложили уйму времени и сил, поэтому рано или поздно вы обязательно к нему привязываетесь. Герои появились в Warlords с самых первых дней, и в этом — секрет популярности сериала.

.EXE: Возможно ли, что в Battlecry сейчас играет больше людей, чем в Warlords? И какой баланс между TBS и RTS ваша новая студия собирается держать в дальнейшем?

С.Ф.: Очевидно это или невероятно, но поклонников у Battlecry-игр, родившихся в 1999 году, значительно больше, чем у походовых Warlords (1989 г.р.). Это факт. Между тем мы в Infinite Interactive по-прежнему любим походовые стратегии и не собираемся прекращать работу над Warlords с кнопкой «конец хода».

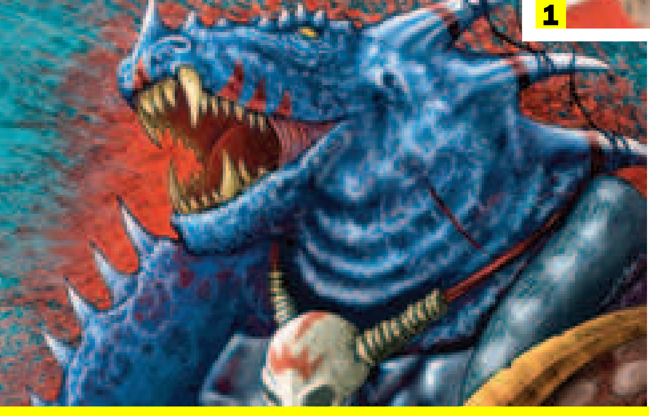
1 Стив Фокнер (Steve Fawkner), мочалок командир.

2 Герои научились прибавлять уровень прямо в процессе молотьбы дубинами по головам соперников. Разработчики утверждают, что это полностью изменило игру.

3 В оригинальной Battlecry было всего девять рас. Их стало 12 во второй части игры, а в Battlecry III мы возьмем новую планку: 16 «народностей»!



1



Warlords Battlecry III

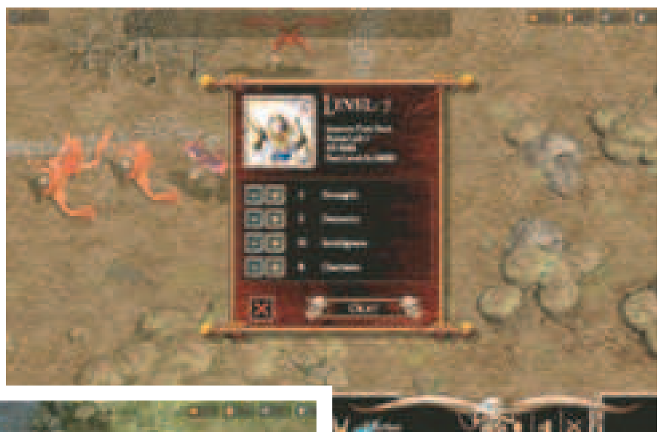
www.warlordsbattlecry3.com
жанр: RTS с богатым прошлым
дата релиза: 2 квартал 2004 г.
разработчик: Infinite Interactive (www.infinite-interactive.com)
издатель: Enlight Software (www.enlight.com)

Закон матрешки

.EXE: В одном из интервью вы описали Battlecry III как «самую большую RTS из когда-либо созданных». Как такое могло случиться?

С.Ф.: Дело в том, что мы очень бережливый народ и никогда ничего не выбрасываем. Новые игры в серии Battlecry содержат в себе всю начинку предыдущих. Таким образом, в Battlecry III есть все, что было в Battlecry и Battlecry II, плюс много нового. Что в итоге: наши старые игроки получают свежую порцию приклю-

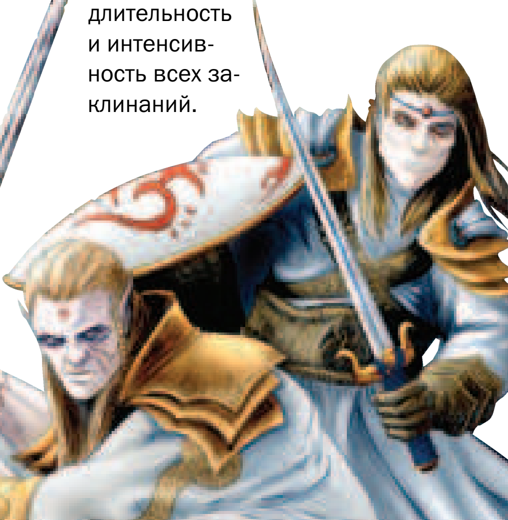
чений, а те, кто еще не путешествовал в мире Battllecry, — целую неисследованную планету. Например, в Battlecry было всего девять рас. Их стало 12 во второй части игры и будет целых 16 в Battlecry III.
.EXE: Насколько я понимаю, при создании Battlecry III вы выбрали консервативный, эволюционный подход, но вместе с тем ввели и несколько революционных элементов. Будьте так любезны рассказать нам, в чем вы эво-, а в чем революционизировали свое детище.
С.Ф.: В целом вы правы, большинство изменений в геймплее носят эволюционный характер. У меня на родине говорят: «не надо чинить то, что не сломано». К примеру, магические предметы теперь не только влияют на характеристики персонажа, как это было в прошлой игре, но и помогают творить заклинания или другим образом воздействуют на происходящее. Революционным нововведением, пожалуй, можно назвать систему продвижения героя. Казалось бы, мы изменили сущую мелочь, но как сильно она повлияла на Battlecry III! Теперь герои могут переходить на новый уровень во время, а не после миссии. Нам пришлось переделать эту часть игры целиком, и в результате получилось нечто в стиле Diablo 2. Мне кажется, это лучшее, что есть в новой игре, — потому что



удобно, просто для понимания и очень забавно: каждый раз, когда вы воспитываете нового героя, он получается не похожим на предыдущего.
.EXE: Роясь в Интернете, я встретил забавную цитату: один ваш программист описал одиночный режим как «Battlecry II, Warlords IV, Birthright, Rise of Nations и Risk равными частями в одной игре». Надеюсь, парень просто перенапрягся на работе? Вы уже отправили его в отпуск?
С.Ф.: Все верно, никакой ошибки. В Battlecry III будет нечто вроде кампании с открытым финалом — никакой последовательности миссий, полная свобода. Игрок бродит по миру, самостоятельно выбирает миссии, устанавливает дружеские контакты с народами Этерии, наживает врагов, сражается... У вас будет возможность в принципе игнорировать сюжет и посвятить себя на какое-то время торговле или же, например, стать наемником, выполняя задания на окраинах сказочного государства.
Между тем, чтобы закончить игру, вам все-таки придется выбрать сторону конфликта и созвать достаточно большую армию союзников (или заработать прилично денег), чтобы достойно встретить испытания, которые мы приготовили для игроков в финальной части Battlecry III.

Немного статистики

.EXE: В России особенное внимание уделяется магии. В Battlecry III вы продемонстрируете миру новую магическую систему — нам хочется знать о ней все.
С.Ф.: 130 наших заклинаний организованы в 13 магических школ. Десять из них игроки могут помнить по нашим предыдущим играм: Necromancy, Pyromancy, Nature Spells, Rune Magic, Healing, Illusion, Chaos Magic, Ice Magic, Alchemy, Summoning. Мы добавили три новые школы: Divination, Poison Magic и Arcane Magic.
Самая интересная школа, если вас интересует мое мнение, — Arcane Magic. Она доступна лишь высокоуровневым магам и позволяет усиливать или модифицировать другие заклинания необычным подчас образом. Например, вы можете сделать свои чары более продолжительными или смертоносными. Или обращать заклинания других игроков против них самих.
Магическая система очень удачно совмещается с системой развития персонажа: за каждые десять очков, что вы вкладываете в изучение заклинаний, вы получаете очередной уровень мастерства в школе магии и повышаете длительность и интенсивность всех заклинаний.



.EXE: Количество персонажей в сериале Battlecry скоро достигнет критического значения. Как вам удается придумывать новые расы в таком объеме и какие сложности вы испытываете, пытаясь вписать их в существующую палитру сил?
С.Ф.: Мы добавили пять рас и убрали одну. Возможно, вам будет тяжело услышать об этом, но людей в Battlecry III больше не будет. На этом настоял наш западноевропейский издатель... Шутка. Просто люди разделились на Knights и Empire. Сложно ли придумывать новые расы... Совсем нет. Дело в том, что Этерия — это опытная площадка для настольных D&D-кампаний, которые я провожу с друзьями уже более двадцати лет. Следовательно, у меня всегда полно идей по поводу новых исторических деталей или действующих лиц — то, что нужно для создания нового игрового мира.
Не удержусь от желания похвастаться придумками. Ssrathi — весьма разумные рептилии, способные доставить противнику массу неприятностей ближе к финалу игры. Даже простой строитель Chameleon является неплохим воином и от рождения наделен способностью становиться невидимым. Однако действительно плохо соперникам становится после появления в игре динозавров, которые с пугающей скоростью вылупляются из яиц, и шаманов, умело комбинирующих смертельные заклинания «огонь» и «яд».
Swarm, группа насекомовидных существ, обожают нападать скопом. Их базовые силы чрезвычайно слабы, но быстро наращиваются и стоят сущие австралийские центы. Осторожно, многие из воинов Swarm ядовиты! Более крепкие разновидности, например, люди-скорпионы, «создаются» очень долго, но и вывести их из игры непросто — это костяк армии. По-настоящему неприятная для противника особенность Swarm состоит в их умении заражать шахты, снижая скорость добычи ресурсов. Для «ресурсоемких» рас вроде Daemons это может стать настоящей катастрофой.
Plaguelords — очень необычная раса. Обладая весьма посредственными характеристиками в бою, эти создания всячески ослабляют противника различными болезнями. Каждая груда черепов, собранная Plaguelords, увеличивает силу губительного респираторного воздействия на обитателей карты.
Knights — раса людей, чье ядро составляет кавалерия. У них нет особенных магических способностей, если не брать в расчет персонажа по имени Inquisitor, который в одиночку способен устроить террор среди существ темной стороны силы. Почти все апгрейды Knights концентрируются на улучшении кавалерии, но модернизация стоит очень дорого. Если вам все же удастся приобрести все апгрейды, остановить рыцарей будет уже вряд ли возможно.
Empire — очень сбалансированная сторона. Ее базовые юниты — пикейщики и алебардисты — находятся в отличной форме, способны успешно противостоять кавалерии. Но настоящая гордость Empire — ее боевые слоны. Несколько таких существ способны в буквальном смысле сравнять армию противника с землей. Кроме того, силы Империи неплохо поддержаны волшебством — благодаря сети магических колледжей с адептами всевозможных школ на поле боя почти нет никаких проблем.
.EXE: В нашей редакции каждый второй — поклонник Тревора Чана, поэтому нам было бы интересно узнать о вашем сотрудничестве. Очень сильный союз! Какое участие Тревор принимает в создании игры? И не стоит ли нам ждать вскоре Warlords Tycoon?
С.Ф.: Тревор очень помог нам в этом проекте. Кстати, с ним вместе у нас более тридцати лет игродельческого опыта! Да, летит время... Нам неплохо работается вместе, и результат этого труда, уверен, вы сможете оценить весной — с выходом Battlecry III. Надеюсь, благодаря нашему союзу станут возможны и другие игры. Warlords Tycoon? Почему бы и нет? Возможно все!

Беседу вел Олег Хажинский.

1

1 Игрок будет бродить по миру, самостоятельно выбирать миссии, устанавливать дружеские контакты с народами Этерии, наживать врагов, сражаться...

2 Arcane Magic, самая интересная школа из 13-ти доступных. В нее «берут» лишь высокоуровневых магов, а выходят из нее сплошь кандидаты и доктора волшебных наук — обладатели наимощнейших обычных и нестандартно модифицированных заклинаний.

2

Кену, до востребования



Беседа с Кеном ЛЕВАЙНОМ (Ken Levine), бостонским руководителем австралийской Irrational Studios, сродни допросу партизана. Он не собирается говорить, вы это прекрасно знаете, но утвержденное генштабом либретто обязывает одного нежно помахивать плеткой, а другого сплевывать выбитые зубы и скрипеть «Марсельезу».

Большой любитель шить

Кен Левайн, живи он в бурные времена образования Соединенных Штатов, ни за что не стал бы участвовать в «Бостонском чаепитии» — а это практически все, что обитатель средних широт слышал о столице Новой Англии. Так и не усеяв буйные воды Атлантики терпкой заваркой, он не добился бы благосклонности Ост-Индийских купцов, в чьих семьях не заваривают славный напиток дважды. Ведь Кен, он другой, он никогда ничего не выбрасывает.

Стоит ли удивляться феномену Freedom Force vs. The Third Reich, продолжению леворезьбового РПГ-хита 2002 года? Непредвзято: это заваренный вторично чайный пакетик — тот же движок, те же герои, новый сюжетный привкус. Игра почти на выданье, релиз через несколько месяцев, а доблестный Левайн победоносно откармливает прессу средней руки рисованным артом. Вооружившись раскаленными щипцами, бельевыми прищепками и столярными киянками, мы обратились к дорогому девелоперу с вопросом.

Будет новый сабантуй

Game.EXE: Дорогой Кен! Читатели шестой части суши желают знать больше. Они уже наслышаны об интригующем сюжетно-временном скачке из шестидесятых в сороковые. Значит, Вторая мировая? Значит, Германия, Италия, Япония?

Кен ЛЕВАЙН: Что?! Не понял! А... Да. Нет. Слушай мою команду! Freedom Force vs. The Third Reich подхватывает эстафету Freedom Force! Сцепившись с очередным мерзотным коммунякой, супергерои вдруг оказываются в центре Мировой войны. Второй мировой. Там они встречают союзников. В частности, англичанина по кличке Black Jack. Наши супернатуральные орлы объединяют усилия с антигитлеровской коалицией с целью защитить старушку Европу от Блицкрига и Третьего Рейха.

.EXE: Секундочку, а как можно защититься от блицкрига? Minuteman и его друзья втянут армии Рейха в затяжные окопные бои?

К.Л.: Не будьте болваном, сэр! Блицкриг — это немецкий антигерой, личность вне милосердия и гуманности.

1 Кен Левайн, настоящий партизан-богохульник.

2 «Господи, какой уродец!» — думает вот прямо сейчас честный римский легионер.

3 Несмотря на уверения миляги Кена об отсутствии в игре сверхъестественных сил, мы видим всамделишного древнеримского легионера. Ведь видим же, правда?

4 Самый звездный шот: силовой щит с крохотным амфлагом — это даже не вульгарно, это антигигиенично.



1



2

Freedom Force vs. The Third Reich

www.myfreedomforce.com
жанр: Леворезьбовая суперменская РПГ
дата релиза: 2004 г.
разработчик/издатель: Irrational Games (www.irrationalgames.com)

.EXE: Вот оно что... Неожиданный поворот. И что же, на каждую страну приходится по испорченному Суперу мену?

К.Л.: В корень глядите. Блицкриг — ходячая Верховная Ставка с поразительными ментальными способностями. Итальянский тиран именует себя Фортиссимо, он — летающий баритон.

.EXE: ...а Три Тенора на подпевках?!

К.Л.: Ваше посткоммунистическое чувство юмора неуместно, сэр. Фортиссимо ровняет города с помощью незаурядных связок. Что касается японского заправилы, то его зовут Красное Солнце, и даже вы способны догадаться, в какой яме порылась собака.

.EXE: Порылась?.. Гм... Может, замнем? Кто такой Блэкджек?
К.Л.: Наш человек. Без всяких мутаций, но коварен, изобретателен и вооружен под стать Дж. Б. Его девиз: «Все для фронта, все для победы!»
.EXE: Что-то знакомое... Кен, а теперь шаг назад, вернемся к подручным. Кто же на побегушках у прекрасной антагонистической троицы?
К.Л.: Суперсолдаты наци, римские легионеры, а также (могли бы догадаться!) левитирующие мозги в бронекостюмах. Разнообразие и неординарность соперников еще не раз удивит вас, дорогая редакция .EXE.


3

4

Лучше нет воды холодной

.EXE: Мы здесь, в Москоу, очень беспокоимся за земляков. Как там Вася Теркин с его супергармонью, бьются ли сердца четырех танкистов, лает ли их собаченция? Наконец, чем в игре занят Атомная Зима?
К.Л.: А вы, драгоценнейшие, не промах. От вас ничто не ускользает! Контакт с русскими — один из ключевых сюжетных моментов. Воспитанникам шестидесятых, очевидцам могущества Хрущевского Каблука и Кубинской Угрозы, сложно смириться с мыслью о сотрудничестве со своим злейшим врагом. Да, Рейх надо побеждать, и коммунисты могут помочь. Но Атомная Зима — это совсем другое. Он злой. Гнилой вплоть до костного мозга. Бяка.
.EXE: А что с оккультными увлечениями вождей Третьего Рейха? Неужели боги ариев не помогут расе голубоглазых блондинов?
К.Л.: В нашей игре победил научно-технический атеизмъ. Ничего сверхъестественного, зато море неудачных экспериментов и их последствий. Душка Блицкриг, например, обожает скрещивать человеков со зверюшками в надежде вывести что-нибудь более функциональное, чем гомо, т-скть, сапиенский. Можете предвкушать самые нелепые, чудовищные, гротескные и немного комичные вариации на тему.
.EXE: Как вы могли?!
К.Л.: Элементарно, мои ненаглядные комми! Я люблю историю. И обожаю комиксы. Вторая мировая плюс золотой век комиксов равняется любовь.
.EXE: Уж не собираетесь ли вы заново переиграть главные битвы сороковых?
К.Л.: Должен особо подчеркнуть: Freedom Force — игра-комикс. Взгляд на историю и на окружающий мир у нее соответствующий, отличный от историко-профессорского. Если в ваших сумасшедших школьных учебниках фигурируют размахивающие фонарными столбами эсэсовцы и фланирующие по улицам, пылящие сгустками красной энергии мозги — в таком случае да, Freedom Force vs. The Third Reich аккуратно следует букве науки истории.
.EXE: Вы уклоняетесь от ответа. Скажите прямо: будет Омаха-блюз или нет?
К.Л.: Никаких дуг, котлов и осад. Разве что сожжем пару книжек на берлинской площади. Мы покажем вам Берлин, некоторые другие райские уголки, а также прокатим по ухабам иного измерения.

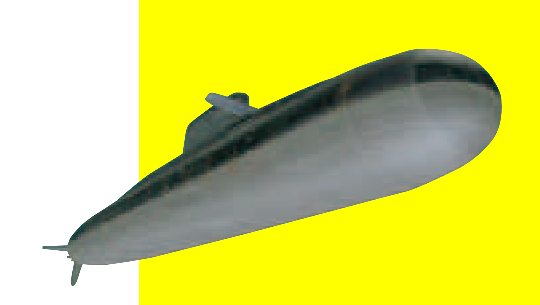
Дорог Теркин на войне

.EXE: Стало быть, «просто научная фантастика». И кто теперь возьмет Рейхстаг?
К.Л.: В плохие руки не отдадим. Мы решили: раз уж история Второй мировой немного пострадала от замены Гитлера на Блицкрига, почему бы не поиграть фактами еще чуть-чуть? Приготовьтесь удивляться.
.EXE: Готовы мы, готовы. Хотя предпочли бы новый движок и новых героев в подборку к зигзагу сюжетной линии.
К.Л.: Отставить! Фанаты Freedom Force жаждут вновь увидеть любимых героев в деле. Кто мы такие, чтобы отказывать этим славным парням и их боевым подругам? Цель Irrational — возводить храмы на уже заложенном фундаменте, мы не хотим вечно копать котлованы. Слушайте все, осознание единственно правильного пути пришло ко мне во время просмотра первого эпизода «Звездных войн»! Когда я понял, что так и не увижу большинства давно любимых и неотъемлемых примет старой трилогии, то а) немедленно опечалился, б) решил изменить ход истории, в) запустил в производство Freedom Force vs. The Third Reich.
.EXE: Ну да, снова виноват Лукас... Кен, мы все поняли. Благодарим за милую болтовню, но нам давно пора навестить одного бородача и наконец взыскать с него за все. Ничего, если мы раскалим кочергу в вашем камине?..

Беседу вел Александр Вершинин.



«Стингер» в пене



Достойно встретить старость. Не злоупотреблять косметикой, пытаясь скрыть морщины пожилого движка, — эта игра в любом случае уже не будет похожа на глянцевые длинноногие AAA-тайтлы. Приходит пора становиться объектом культа. Это значит — небольшие площадки и поклонники, вчерашние румяные тинейджеры, что ныне стали зрелыми мужчинами. Они будут возвращаться вновь и вновь, ибо нигде больше не найти им успокоения.

Тень всего

Знакомство с боевым симулятором всего на свете, сороконожчато выползшим из-под клавиатуры Д. Смарта (см. ниже по течению журнала), создало зловещий фон данному интервью. После адских летающих подлодок г-на Смарта было не так-то просто держать себя в руках и не впасть в потусторонний ужас при мысли о хардкорном гибриде авиа-, подводного и надводного симуляторов. Впрочем, в Sonalysts мы нисколько не сомневаемся — здесь не раз доказывали свое мастерство, и мы уверены, что уж эти люди точно не подведут. Устаревшая графика и сложности с поиском издателя — это неприятно, но в некоторой степени неизбежно, и подобные мелочи не отравят нам ожидание чуда. На нашу просьбу поговорить немного о грядущем проекте откликнулся Джеми КАРЛСОН (Jamie Carlson), один из гейм-дизайнеров и одновременно помощник продюсера Dangerous Waters (далее DW).

Прикладная география

Game.EXE: Где на этот раз будут происходить кровавые морские сражения? В каких конфликтах предстоит виртуальным капитанам сложить свои буйны головы?

Джеми КАРЛСОН: В Dangerous Waters будет представлен весь земной шар, поэтому головы могут закатиться куда угодно. Однако две имеющиеся кампании в основном проходят у дальневосточного побережья России, в Японском и в Желтом морях. Схлестнуться же предстоит двум противоборствующим русским соединениям, ВМФ США, китайским силам и другим «оппортунистам», посягнувшим на региональное господство.

.EXE: В связи с тем, что дебютирующие в игре противолодочные самолеты могут покрывать изрядные расстояния, следует ли нам ждать, что столкновения теперь будут происходить на куда большем участке водной суши?

Д.К.: Конечно, самолеты могут забраться очень далеко, но в данном случае играет роль не столько большой радиус их действия, сколько возможность быстрой переброски самолета из одного района в другой, и здесь игрок волен сам распоряжаться своей судьбой. А увеличение миссионного пространства означало бы куда большие затраты времени на поиск и опознание цели, поэтому, чтобы сохранить играбельность, район, где проходит миссия, будет по-прежнему ограничен шестью сотнями квадратных миль. Это ведь не так уж мало?

1 **Джеми Карлсон, один из гейм-дизайнеров и одновременно помощник продюсера Dangerous Waters.**



2 **Приятная особенность вида из вертолетной кабины в том, что если вы видите фрегат в море, значит — он там есть на самом деле. У подводников же режим «show truth» является читерским.**

Dangerous Waters

www.scs-dangerouswaters.com
жанр: Настоящий военно-морской симулятор
дата релиза: 2 квартал 2004 г.
разработчик: Sonalysts (www.sonalysts.com)
издатель: Не объявлен

.EXE: Действительно. Впрочем, чего в прошлой серии было и впрямь мало, так это миссий. Полтора десятка выходов в море в кампании — это же курам на смех! Хочется верить, что в этот раз нас непременно ждет динамическая кампания...
Д.К.: Кампания, к сожалению, динамической все-таки не станет, но ее можно будет переигрывать бесконечное количество раз. Скажем, в результате действий игрока могут измениться сложившиеся альянсы (хотя здесь вас могут ждать сюрпризы — альянсы могут меняться и случайно, без вашего посильного вмешательства). Все это будет влиять на развитие сюжета, а значит, будут изменяться и задачи, стоящие перед играющим. Единственное, что будет жестко задано в кампании, — это географическое место выполнения миссий. В остальном же за игроком останется выбор заданий и техники для их исполнения. Так конфликт будет развиваться своим чередом, и исход будет мало предсказуем, поэтому кампании будут по-настоящему пригодны для многочисленных переигрываний.
Будет возможность и быстрого создания случайных конфликтов: если выбрать одну из 19 целей миссии, а это и противолодочное патрулирование, и «эскорт-услуги», и перехваты, разведка и тому подобное, то будет создана полностью случайная миссия, и игроку останется только предпочесть наиболее комфортный уровень сложности.
И, наконец, редактор миссий...
(Здесь корреспондент снова ненадолго задумался о Дереке Смарте, из-за чего наверняка пропустил немало интересного, а переспрашивать почему-то постеснялся. — **.EXE**.)

10 км/ч

.EXE: В DW состоится долгожданная премьера советской дизельной подлодки класса «Кило». Насколько управление этим ихтиозавром отличается от управления современными атомными машинами?
Д.К.: Командование «Кило» действительно потребует несколько иной тактики. В погруженном состоянии, идя на батареях, «Кило» практически невидима, то есть неслышима, но это преимущество тянет за собой и серьезные недостатки: низкую скорость и весьма небольшой радиус действия. Капитан «Кило» вынужден будет приложить все усилия для того, чтобы остаться незамеченным, так как максимальная скорость в 6 узлов в погруженном состоянии сильно ограничивает шансы на выживание после обнаружения лодки противником.
.EXE: И нам, наверное, придется отслеживать количество оставшегося топлива? Дозаправляться у союзных танкеров? Экономить заряды аккумуляторов?
Д.К.: Конечно. Выполняя боевое задание, капитану придется действовать, постоянно присматривая за топливом в баках (было бы странно обнаружить в начале миссии посередине океана подлодку с полными баками горючего), а с батареями, понятно, будет и вовсе напряженка. Словом, готовьтесь планировать свои действия заранее.
.EXE: Включение в игру «Кило» представляется закономерным. Но удивляет поистине беспрецедентный шаг: в симуляторе, еще недавно ограничивавшимся лишь моделированием подлодок, появляется возможность «порулить» противолодочной авиацией: самолетом P3 Orion и вертолетом MH-60. Будет ли ими управлять AI, следуя расставленным игроком пунктам назначения, или нам и правда предстоит взяться за джойстики? И что тогда можно сказать о летной модели?
Д.К.: Противолодочная авиация будет подвластна не только вездесущему AI, но и игроку. Это один из наших самых серьезных маркетинговых козырей — то, что DW теперь становится истинно мультиплатформенным симулятором (на слове «мультиплатформенный» корреспондент вжался было в кресло, но тревога оказалась ложной. — **.EXE**), что нечасто случается в нашем жанре, если только вообще были подобные прецеденты. Мы надеемся, что таким образом сможем привлечь и любителей авиасимуляторов, где противолодочную авиацию не особенно-то жалуют. А DW позволит вирпилам испытать новые ощущения. Все необходимые системы — сонар, радар, MAD, соответствующее вооружение — моделируются. И летная модель обещает быть весьма серьезной и убедительной, поэтому мо-

3


4

3 MH-60. Кстати, близкий родственник голливудской звезды UH-60 Blackhawk. Дадут порулить!

4 Радар «Кило». Пусть никакой кириллицы, зато все измеряется в метрах и километрах, а не в дюймах с милями.

жете приводить свои джойстики в порядок.
.EXE: При этом помимо революционных самолетов нам предстоит забраться и на капитанский мостик фрегата Oliver Hazard Perry, с которым мы нередко сталкивались в предыдущих сериях. Чем порадуете босса Perry?
Д.К.: Союзники в противолодочных миссиях находятся в постоянном контакте через datalink. При получении данных о местонахождении противника эти сведения можно передать всем заинтересованным (а заинтересованных будет немало) лицам. Таким образом, несколько машин будут трудиться единой командой над обнаружением и опознанием контакта. И ваш фрегат будет центром этого коллектива. Воздушные же платформы (MH-60 и P-3) обладают большим радиусом действия и большей гибкостью в плане работы сенсоров, нежели подлодки, что дает вашей группе изрядное преимущество. Кстати, информация по всем сенсорам и всему имеющемуся оружию взята из свежайших данных USNI (United States Navy Institute). Следовательно, все, что там указано, вы найдете и в игре.

Деньги любят счет

.EXE: В Sub Command подлодка отправлялась на тот свет первой же торпедой. Изменилась ли модель повреждений? Какие системы могут выйти из строя у управляемого нами агрегата?
Д.К.: Дело в том, что боезаряд современных торпед не оставляет подлодке шансов на выживание. Впрочем, это не значит, что модель повреждений осталась прежней. Расширенный ассортимент техники потребовал новых алгоритмов: теперь отдельно просчитывается каждая система, будь то сонар, радар, вооружение — все это может быть повреждено. При попадании рассчитывается мощность взрыва, расстояние до системы, ее прочность — и системы могут выходить из строя как на некоторое время (необходимое для проведения ремонта), так и навсегда. Мало того, возможность «прописывать» поврежденное состояние в редакторе миссий позволяет создавать неординарные условия: представьте себе прохождение миссии при неисправном сонаре. Таким образом, игроку придется пользоваться доступными системами, пытаясь как-то исхитриться, чтобы выполнить поставленные задачи.
.EXE: Как мы знаем, на этот раз командиру подлодки дозволяется устроить охоту на противолодочную авиацию. А именно, всплыв на поверхность, лично выйти на свежий воздух и, взвалив на плечо ракетную установку «земля-воздух», отправить ракету во вражеский борт. Вот только подобные героические опыты подозрительно смахивают на коллективное самоубийство экипажа подлодки. В каких случаях такая тактика может быть оправдана? И будет ли AI удивлять нас подобными маневрами? Не хотелось бы, чтобы вражеские подлодки сами подставлялись, всплывая невпопад...
Д.К.: Конечно, всплывшая подлодка — очень удобная цель, которая сразу видна на всех радарах, и вертолетчикам такой сюрприз придется по душе. И государственное казначейство вряд ли посчитает оправданным всплытие субмарины (стоимостью в 2 млрд. долларов), совершенное с целью выпустить «Стингер» ($15 тыс.) в борт противолодочного вертолета ($18 млн.). Противовертолетный «Стингер» появился в арсенале с целью устранить полную беззащитность подлодок перед авиацией, пусть это и не идеальное оружие, но ведь ничего лучше у них нет. Будет ли AI пользоваться ПЗРК — этот вопрос сейчас подробно прорабатывается, имея в виду достижение максимального реализма в поведении искусственного интеллекта.
Конечно, как игроку, так и AI лучше не рисковать и не устраивать без необходимости подобные вылазки. С другой стороны, вертолетчикам тоже не стоит дремать на посту — иначе есть риск «схватить» ракету. Все внимание на радары!
.EXE: Спасибо за любопытную беседу. Ждем не дождемся, когда же игра попадет в наши руки...
Д.К.: Спасибо и вам за интерес к Dangerous Waters. Будем держать вас в курсе событий, да и релиз уже не за горами.

Беседу вел Ашот Ахвердян.

1

1 А вот сломается гидролокатор, и торпеды придется пускать наугад, «на кого бог пошлет». Уверен, должно сработать!

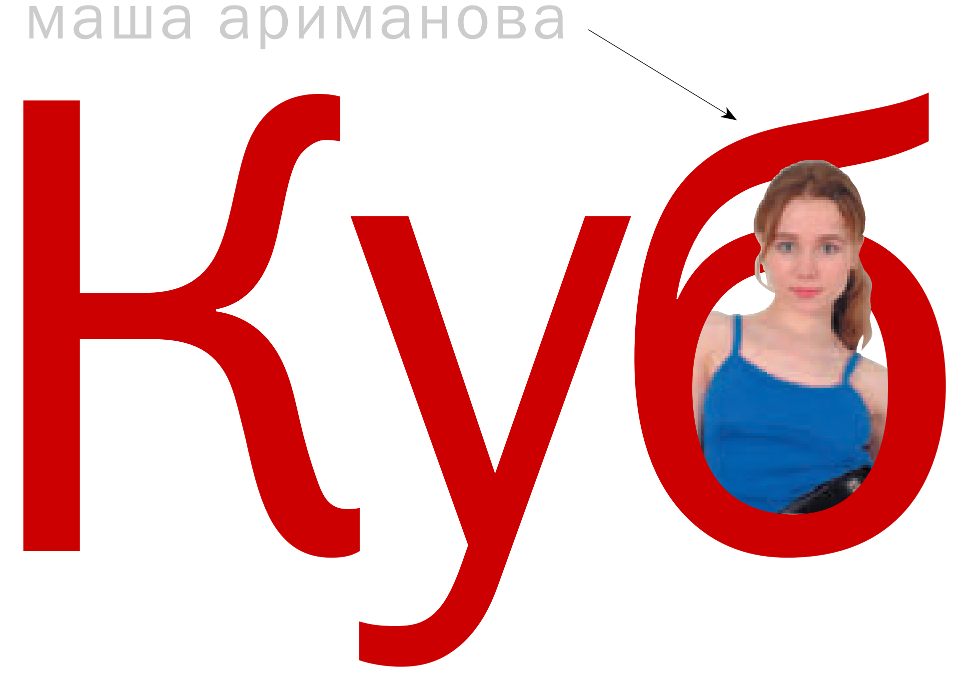


2 P3 Orion, машина — зверь. Помимо прочего, способна витать в облаках по 17 часов, а дизельную подлодку засечь по остаткам выхлопа.

Голоса



маша ариманова



Куб

06.03.2004. Разработка Sam & Max 2: Freelance Police остановлена. Жить больше незачем.

Издание квестов уже не способно приносить хоть какие-то деньги. Так считают не только в LucasArts, и если нынче адвенчуре не пытались пару раз до выхода перекрыть кислород, значит, это в лучшем случае неиграбельное европейское нечто, сотворенное за символическую сумму и плохо представляющее себе, какое десятилетие на дворе. Сомневаюсь, что близкое знакомство с The Adventure Company принесет дивиденды даже самой Джейн Дженсен (Jane Jensen)...

Взгляните правде в глаза: игры любимого жанра не будут больше доставлять в ваш магазин. Ни в 2005-м, ни в 2006-м, ни в 2007 году вы не увидите нормального квеста на прилавке.

Остается или расстаться с КИ как с явлением... или постараться зубами вырвать у природы причитающуюся вам по праву дозу здорового пиксель-хантинга. Перетряхните полки! Наверняка там найдутся один-два недоигранных шедевра. Обратитесь к Интернет-складам некоммерческих залежей — знакомство с культовой классикой, в дни релизов которой вы были слишком молоды или просто слишком были, поможет скоротать оставшиеся годы бесцельного существования. Пройдите «Фантасмагорию». Постройте SVGA-ремейк Kingdom O'Magic. Купите текстовый квест на электронном аукционе.

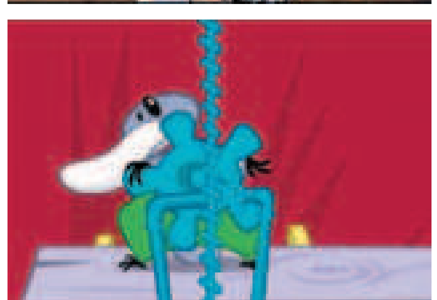
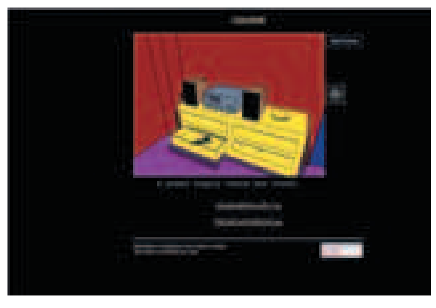
> Пройдите «Фантасмагорию». Постройте SVGA-ремейк Kingdom O'Magic. Купите текстовый квест на электронном аукционе.

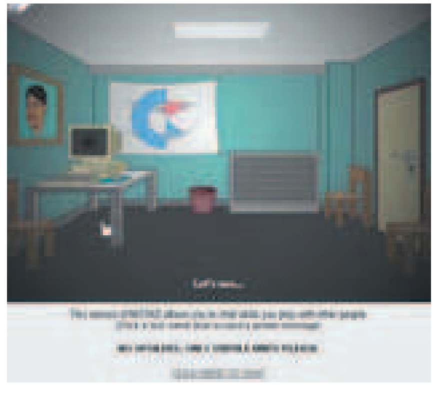
А еще можно сходить по ссылке www.datacraft.co.jp/takagism/index_e.html и оказаться в комнате с красными стенами. Нет персонажей и диалогов — только курсор и великолепно отображенный во флэш-анимациях куб с кроватью, зашторенным окном, столом со стереосистемой и, безусловно, дверью. Запертой... Дополнительного стимула не нужно. Конечно, в какой бы глубокой депрессии ни находился игрок в квесты, он постарается эту деталь интерьера отворить. Сперва просто подергав за круглую ручку, затем — найденным в лотке стереопроигрывателя (рефлекторная проверка) ключом, потом — обнаруженным под подушкой ключиком поскромнее...

Но она, как всякая уважающая себя дверь во всяком уважающем себя квесте, останется неприступной. Эти четыре красные стены, пол и потолок оказались непосредственными участниками и немыми свидетелями одной из самых яростных сессий ловли неуловимых пикселей, в которых мне доводилось участвовать! Нет, в самом деле — ну сколько тайн может укрыться в комнатушке с едва ли не спартанским убранством и единственной потайной панелью? Тошимитсу Такаги (Toshimitsu Takagi), разработчик **Crimson Room**, напомнит вам, почему вообще появились квесты.

Первый квест возник не потому, что кому-то хотелось рассказать историю — в конце концов, есть куда более простые способы это сделать. Не потому, что вас хотели порадовать аркадной вставкой или украденным из детской книжки пазлом... Он родился по той же причине, по которой в детективах снова и снова возникает убийство в герметично задраенной комнате: автор ставит проблему, ручается, что ее решение у вас под носом, что ключ к разгадке законсервирован и никуда не денется, а потом откидывается назад, сцепляет пальцы на животе и с чувством выполненного долга наблюдает, как мы вместе с героями книжки выставляем себя круглыми идиотами, перетряхивая мебель в поисках смертоносных устройств и подозревая в совершении преступления марсиан, призраков и ЦРУ, в то время как это был всего-навсего дворецкий с фальшивым зеркалом.

Квест и убийства в запертой комнате возникли потому, что автор оказался умнее читателя (игрока?), проявил изобретательность, нащупал неочевидное решение там, где все в общем-то предельно очевидно. Откопали под подушкой маленький ключик? Замечательно. А додумаетесь ли вы, не опуская подушки, заглянуть еще и в щель за матрасом? А погонять туда-сюда




▶The Quest. Вот примерно так и выглядит флэш-игра в сознании среднестатистического потребителя: мультик-примитив, на котором зачем-то можно кликать мышкой.

▶Crimson Room. Строгость и простота истинного шедевра. А эти основные цвета, а объемность, почти что осязаемость каждого объекта!..

▶The Mystery of Time and Space. Достаточно сухая, хотя и, несомненно, привлекательная игра. Автор — голландец Ян Альбартус (Jan Albartus) — звезд с неба не хватает, но комнаты к своему квесту достраивает с превеликим упорством. Последний писк — возможность получать советы от копающих с другой стороны игроков без малейшего отрыва от производства.

▶Chasm. Уроки образцово-показательной мультипликации.

▶DROOM. А это полностью трехмерный текстовый квест. Скверно, прямо скажем, выглядит.

▶Og Og. Картинки из этой игры заменят мне Сэма и Макса.

штору на окне, дабы убедиться, что к ней ничего не прицеплено?

Для того чтобы стать всепоглощающе интересным, квесту вовсе не обязательно щеголять миллионами вложенных в него долларов. Игра Crimson Room не стоит ни йены и доступна абсолютно. Квесту не обязательно иметь сюжет, чтобы излучать таинственность и эффект присутствия. Поборовшие Красную Комнату (они посылают Такаги почтовое уведомление и оказываются занесенными в особый список («The escape person list»)... На момент написания этих строк список состоит из восьмидесяти тысяч пятисот Гудини) жалуются в своих ЖЖ на приступы клаустрофобии и дурные сны по ночам. Такаги так ничего и не объяснил — в финале он всего лишь пригрозил, что, если пришлют денег, построит вторую комнату... И эта грозная символическая тайна по-настоящему выбивает из колеи.

Наконец, квесту не нужны технологии. Crimson Room работала бы, если бы использовался только текст (довольно частое явление для открытых онлайновых развлечений, не так ли?), она работала бы, если бы вы укрыли эти же предметы на этих же позициях в собственной спальне, а затем хлороформировали бы лучшего друга и оставили его там (не рекомендуется действующим законодательством)...

Macromedia Flash — современный эквивалент чистого текста. В наше время текст недостаточно минималистичен. В 2004 г. у человека нет времени читать — зато есть время посмотреть элементарную мультяшку, ваять которую не многим дольше и дороже, чем описывать эту же самую комнату высокохудожественным слогом.

Такаги не сам придумал Crimson Room. Он всего лишь взял идеи трех аналогичных продуктов: The Mystery of Time and Space (www.albartus.com/motas), Chasm (www.abc.net.au/gameon/chasm/chasmgame.htm) и DROOM (www.higopage.com/droom/index.html), доведя их до совершенства шкатулки Лемаршана. Сразу оговорюсь, что истинных флэш-квестов не так много, как лично мне хотелось бы: из трех с лишним сотен опробованных Интернет-аттракционов под это определение попадает хорошо если десяток. Удобно ли, допустим, считать великим экзистенциальным квестом с открытым финалом симулятор ловли мух японскими палочками для еды (www2.abc.net.au/fly/flysui/flysui.html)?

Но те, что есть, интересны, как не имеют права быть интересными продукты доброй воли на примитивной программе в эпоху после искусственного прерывания разработки Sam & Max 2: Freelance Police.

The Mystery of Time and Space — основа основ, папа живого онлайнового квеста на одну персону. Таких комнат, как в Crimson Room, тут не одна, а двенадцать. В каждой — пиксель-хантинг выше среднего уровня, вставные паззлы, типичное время прохождения — 42 часа (монстр среди лаконичных флэш-игр), а за последней дверью — только то, что обещал нам автор, всего лишь ключ к тайне времени и мироздания...

Chasm — онлайновый перформанс известного австралийского аниматора Дэйва Джонса (Dave Jones). «В последние годы я работаю только с Flash. Универсальная штука — рисуешь там скетчи, которые при желании не так трудно озвучить и анимировать, а при большом желании — досыпать пару бит кода и превратить все это в полноценную игру!» — благовествует Джонс в одном из интервью. Chasm — флэш-аналог Neverhood, ни больше ни мень-

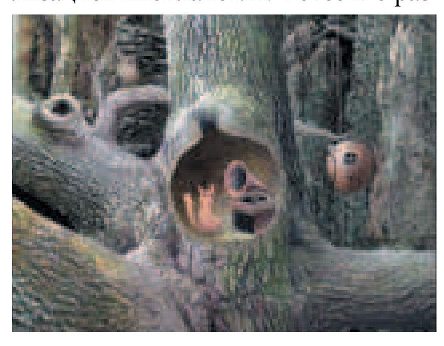
ше. Гениальная графика, феерическое разнообразие ракурсов, полеты виртуальной камеры в духе ранних мультфильмов «Уорнер Бразерс» — утконос Джо и многоходовая комбинация по ирригации родной деревеньки. Все как в настоящем большом коммерческом квесте — и картинка, и звук, и количество путей сообщения между локациями (да! Есть и самые настоящие локации!), и подача сюжета... Внешнюю легкость общения с объектами комнаты Тошимитсу Такаги позаимствовал именно отсюда. Как и единственный недостаток — скромную продолжительность.

DROOM — проект более тяжелой категории, мрачный японский триллер, идущий в самом натуральном, с полигонами, 3D (квазидвижок Cult3D) и живым видео (понятно, QuickTime), открывающимся в отдельном окошке. Онлайновый и бесплатный, но с чудовищным временем загрузки (на диалапе и мечтать нечего, поэтому первый принцип флэша — демократичность — злостно нарушен) и общей неповоротливостью... Небюджетный трехмер смотрится мрачно, сюжетные потуги начисто убивают практически идентичный Crimson Room геймплей.

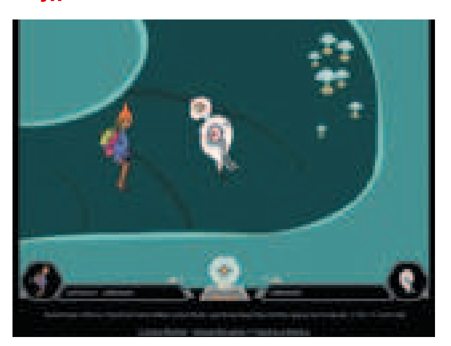
Film Victoria's Digital Media Fund (www.film.vic.gov.au) и ABC New Media & Digital Services (www.abc.net.au) в ответе за добрую половину приличной флэш-продукции Интернета — в рамках программы Game On всежелающим (австралийским) командам выдавался грант на строительство игры для сайта ABC. Команды талантливые, игры, как легко убедиться, замечательные, к каждой приложена подробнейшая история брожения творческой мысли...

Chasm как раз из этой обоймы; кроме того, вашего пристального внимания достойны несомненные флэш-квесты **Og Og** (www.abc.net.au/gameon/ogog) и блистательный **Tork** (www.abc.net.au/gameon/tork). Первый — эпопея из жизни австрало(ха-ха!)питеков, на ее скриншоты нельзя взирать без припадков гомерического хохота. А уж играть! Интерфейс и пиктограммы — как у LucasArts в лучшие годы, шкафоподобный пещерный джентльмен и еще более шкафоподобная пещерная леди с сомнительным макияжем жрут все подряд, убивают мелкую живность метко брошенными палками и конфликтуют с мамонтами да саблезубыми тиграми. Жадно захрустев первым попавшимся грибом и сдохнув на месте, вы поймете, что чувствовал доисторический изобретатель пиксель-хантинга...

Второй — пацифисткий ремейк Another World. Потрясающая игра, в которой вы в роли молодого человека с джетпаком выстраиваете отношения с цивилизацией инопланетян. Повесть о разрушении культурных барьеров, о лингвистическом оружии, о трудностях перевода... И просто очень хорошая интеллектуальная аркада. Квест, в котором вместо предметов вы оперируете смысловыми значениями — подобранными, выклянченными, образованными посредством комбинирования. Чем-то похоже на нашу «Полную трубу» — только герои обмениваются не молотками, а иероглифами. Единственный известный мне флэш-продукт, где есть необходимость сохранять игру.



Samorost (Amanita). Белка с человеческим лицом — это еще не самое удивительное. Самое — мелодия из мюзикла «Полдень», несущаяся из граммофона. Все чудесатее и чудесатее...



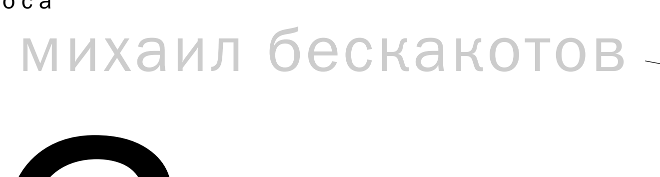
Tork. В большинстве стилизованных квестов нам не дано понять ни единого слова героев. Здесь авторы пошли дальше — слова по-прежнему непонятны, но самый настоящий язык имеется...

Другие дети Game On, которые, вероятно, никаким боком не квесты (зато и не симуляторы ловли мух), но тоже заслуживают вашего пристального: Baxter Biotech Bargain Basement (www.abc.net.au/gameon/baxters) и Kelman to the Rescue (www.abc.net.au/gameon/kelman).

А завершить наш экспресс-обзор хочется игрой дикой, непонятной, неклассифицируемой, роскошной. Пожалуйте на www.freshsensation.com/samorost.swf. ЭТО хочется назвать то ли «Мистом» без графики, то ли Hitchhiker's Guide to the Galaxy без текста. Хотя больше всего, конечно же, Samorost (чешская работа, которую почему-то все считают польской; автора зовут Якуб Дворский (Jakub Dvorsky), и вы, несомненно, уже видели ее на нашем 10-м, за прошлый год, .EXE DVD, где она проходила под именем Amanita. Кроме того, я торжественно обещаю вам взять у Якуба интервью) напоминает игры... гм... «Монти Пайтона». Достаточно сказать, что там приходится кликать на посасывающем кальян горном хиппи, кататься на лыжах в разгар лета, слушать рок на старом граммофоне и вступать в схватку с муравьедом-убийцей. Семь экранов трухлявого древоподобного звездолета, сквозь каковые следует провести крохотного космического путешественника. Название достаточно выразительное само по себе, но я бы локализовала его как «Космический топляк»... Мульт-квест? Полагаю, да.

P.S. И просто тематические флэш-безделушки:
The Cube (www.albinoblacksheep.com/flash/cube.php)
Cyber Mice (www.neodelight.com/games/cybermice)
Pearls Before Swine (www.transience.com.au/pearl.html)

P.P.S. Многие из перечисленных здесь игрушек вы найдете на нашем DVD в папке со скромным названием Masha. Там же вы обнаружите самое последнее творение Якуба Дворского — шикарную рекламоигрушку Rocketman VC (www.jimmy-k.com/amanita/www/playgrounds/rocketman.htm).



Задние карманы

На днях президент Nokia Йорма Оллила (Jorma Ollila) сообщил интервьюеру Financial Times Страшное: продажи N-Gage куда ниже запланированных. Это не новость, это такой канцелярский юмор для понимающих. Тут, казалось бы, следует забыть об N-Gage навсегда, но это имя еще всплывет у нас по очень непредсказуемому поводу.

Сегодня мы будем говорить о карманных ПК (КПК). Чтобы сразу оставить за спиной прогулки вокруг витрин, диаграммы бенчмарков и гигабайты Интернет-флейма, делить мы их будем по-простому: Palm и PocketPC. Именно такой незамысловатый подход исповедуют как желающие обременить себя карманным компьютером, так и продавцы, с недавних пор переставшие вдаваться в технические подробности и отгружающие КПК буквально «под ключ» — в больших красивых коробках, внутри которых есть все, что нужно для благополучного мобильно-компьютерного старта. Можно, конечно, долго рассуждать о преимуществах того или иного процессора, приводить технические выкладки и вспоминать разные красивые фразы вроде «новое поколение XScale» или «запас разгоняемости». Но мы не будем этого делать. Пытаться выйти за узкие рамки покупательского сознания не станем тоже. Действовать будем методами человека, только что купившего КПК и пытающегося понять, зачем же он это сделал. У такого подхода есть несколько причин.

Во-первых, совсем недавно, но все-таки минули смутные времена, когда КПК (тогда еще органайзеры) покупались исключительно понурой технической молодежью, чтобы глухой одинокой ночью быть распотрошенными на шурупы в познавательных целях. Сегодня из очередной текстолитовой дикости КПК превратились во вполне цивилизованный потребительский продукт, способный успешно продаваться без паяльника и пособия по C++ в комплекте, — именно поэтому их можно рассматривать как полноценную игровую платформу наравне с ПК или, скажем, GameBoy Advance.

Во-вторых, игры — это прежде всего удовольствие, за которое платятся вполне осязаемые деньги. Даже в том случае, когда речь идет о КПК. Получать в нагрузку ребус «Запустится ли приложение X на модели Y от производителя Z?» не хочется совершенно — этих вещей мы хлебнули с ПК и MS DOS. Если, вместо того чтобы расслабленно помечать что-то в органайзере или раскладывать пасьянс, вы сутки напролет копошитесь в недрах системного реестра мобильной Windows, то смело листайте дальше. При этом желательно какое-нибудь другое издание. Говорят вон, «Техника молодежи» восстала из пепла.

В-третьих, сами игры. В отличие от той же закопанной на семь метров в прошлом номере Nokia N-Gage, что Palm, что PocketPC — платформы маргинальные. Выход игр не контролируется единым органом, предоставляющим разработчику минимальные требования и определяющим планку качества. На сайте www.gamespot.com для Palm и PocketPC нет разделов, а Ubisoft в рамках программы по завоеванию мира не издает для «Пальмов» своего «Принца». Получается довольно неприятная ситуация, когда ваять для КПК берется в основном всякий неизвестный, зачастую крайне дремучий сброд, а человеку в поисках приличных игр приходится перекапывать весь Интернет, отбиваясь от баннеров, поп-апов и прочих атрибутов порнографического веб-прома (в том, что многие сайты по распространению мобильных и условно-бесплатных игр и программ функционируют по той же схеме, что и порноресурсы, определенно есть какой-то важный месседж для нас, друзья). Другими словами, за игрой для КПК не придешь в магазин — по крайней мере в большей части страны Расеи. Зато вовсю колосится



▶PocketPC стремительно несутся навстречу ноутбукам: городской ландшафт, а преимущественно его транспортные магистрали, все чаще украшают люди, смотрящие на своем наладоннике фильмы в формате DivX.
▶16. По ПК-меркам игра Blaster страшна безумно, однако на маленьком экране ее уродства незаметны, а плавность анимации так и вовсе вызывает бурю восторгов.
▶15. Когда-нибудь о любви человека и пинбола напишут книгу. То есть, конечно, уже написали, просто за всеобщей истерией о хорошем писателе Мураками стараешься поскорее забыть — больно уж мельтешит.
▶14. Компьютерный гольф — это примерно как настольный хоккей или даже PlayStation 2: те, кто не играл, считают занятие стыдным и разумного человека не достойным.
▶13. Когда-нибудь о любви человека и арканоида напишут книгу. Харуки-сан, а ну-ка?
▶12. Атмосфера тут царит уютная, домашняя. Совсем не страшно, но интересно. Эпоха примерно 386-х процессоров.
▶11. Чем-то напоминает прошлогодний TRON 2.0, не находите?

shareware-рынок. На секунду задумайтесь: готовы ли вы лично покупать развлекательное программное обеспечение по такой схеме? Или искать, гм, патчи, ликвидирующие «триальное» ограничение? И надолго ли хватит терпения, когда в дополнение к показывающему фильмы и напоминающему о важных встречах КПК можно за смешные деньги обзавестись GameBoy Advance и раствориться в простой ностальгически-игровой нирване?

Пускай вы ни за что не придете в торговый центр «Атриум» и не купите там ремейк тетриса для N-Gage за полсотни долларов. Пускай под PocketPC и Windows Mobile куда больше достойных игр, чем для финского недотелефона. Сокрушительное преимущество N-Gage в том, что возможность покупки тетриса в «Атриуме» за полсотни долларов ЕСТЬ, и скоро, намного раньше, чем вы думаете, она станет для вас предельно актуальной. Очень важно это понимать.

Однако ж безоблачное существование КИ-аддикта, выбравшего КПК, возможно. Стремительный курьер с новым Palm Tungsten T3 пока только мчится в редакцию, а вот одна из последних моделей Asus MyPal уже у меня в руках примерно неделю. Первые игры, что попались на глаза, сильно испортили впечатление от неплохой, в общем-то, машинки. Я не забывал делать поправку на то, что большинство пользователей приобретают КПК для чтения электронных книг, прослушивания MP3 и возни в органайзере, а вовсе не для игр, поэтому требования к качеству здесь немного иные, нежели на чистопородной игровой консоли. Успокаивал себя огромным количеством пасьянсов — очень стыдно об этом говорить, но на плодородной PocketPC-почве карточная зараза овладела мной быстро и всерьез. Впрочем, столь же быстро она и угасла. Поиски продолжались, чашка кофе наполнялась вновь и вновь, и уже солнце выглянуло из-за гор, когда у меня в руках оказался неплохой список отборных игропродуктов для Windows Mobile. Не вижу причины, чтобы не рассказать вам о каждом из пунктов этого списка — буквально в двух словах, не особо хитря с формой подачи. К тому же, поговаривают, что хит-парады сейчас как никогда в моде.

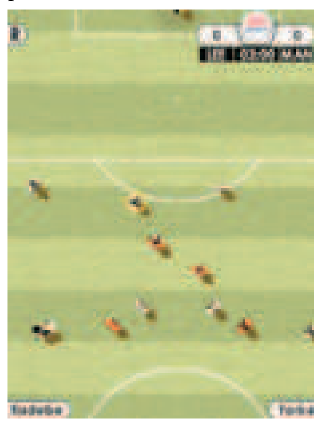
16

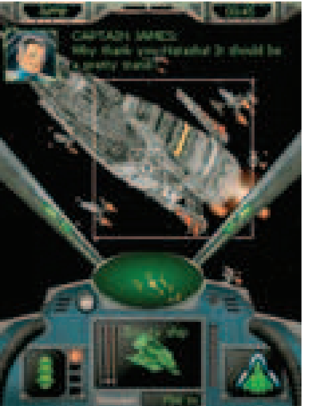
На шестнадцатом месте (ничего, если у нас будет не «топ-десять» или там «топ-пятнадцать»?) вольготно разместился Blaster от FogNog Software. Самому «Бластеру», честно признаться, на это плевать: что может быть менее претенциозным, чем скроллер снизу вверх, отличающийся от «Галазы» времен «Денди» разве что симпатичной (но не

более) графикой? Игр такого рода на ПК слишком много (безусловно, лучшая из них — StarMonkey от Small Rockets). Тем не менее обойтись без Blaster владельцу PocketPC решительно нельзя. Редкая игровая концепция способна похвастать такой бешеной аддиктивностью. Дело только за качественным исполнением, а с этим у игрушечки от FogNog Software все в полном порядке.

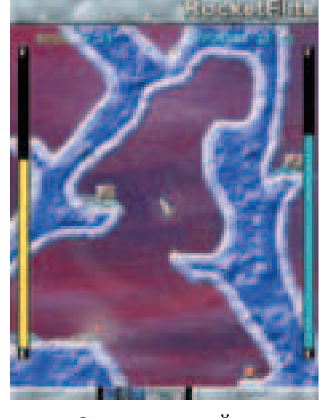
15

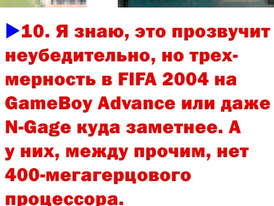
Dark Paladin от Cecraft — еще одна вещица из разряда вечных. Это, знаете ли, пинбол. Сложно представить что-нибудь более примелькавшееся, чем эта нехитрая двухкнопочная забава, однако стоит только начать, и... В общем, вы понимаете. Комичное псевдосерьезное оформление в стиле Аццкоя Сотона только усугубляет положение. Как говорила героиня фильма Ghost World, «this is so bad it's almost good». Правда, цена в 15 денег заставляет продолжить цитировать Ghost World: «this is so bad it's gone past good and back to bad again». Но вас же это не остановит?











▶10. Я знаю, это прозвучит неубедительно, но трехмерность в FIFA 2004 на GameBoy Advance или даже N-Gage куда заметнее. А у них, между прочим, нет 400-мегагерцового процессора.

▶9. Выглядит и правда потрясающе, да и играется неплохо. Но к управлению придется долго привыкать.

▶8. Если бы папаша Worms пришел на эту платформу в кондиции, то Snails можно было бы назвать актом обыкновенного свинства. А так — почти Робин Гуд.

▶7. Игры, основанные на базовых законах физики, — вот направление, в котором следует двинуться shareware-девелоперам планеты всей.

14

А вот iGolf2 от все той же Cecraft. Понятно, что дикость, но тут все едва ли не хуже, чем с пинболом: запустил — можешь смело прощаться со всеми записанными в органайзере КПК очень важными встречами. Приятная трехмерная графика и возможность отменять неудачный ход — на сайте игры по этому поводу пишут, что, мол, очень удобно для начинающих. Вы знаете, и правда: поддавки только добавляют гольфу привлекательности.

13

А вот и первая хитмейкерская девелоперская контора. Встречайте: Digital Concepts. Стоимость всех разработанных этой студией игр можно смело добавлять к стоимости вашего наладонника — они того заслуживают. Если с лучшими «раптором» и пинболом мы определились, то Bust'em — это вне всяких сомнений лучший арканоид. Добавить тут, в общем-то, нечего. Кроме разве что одного интересного факта: в игре фигурируют обаятельные циничные придурки из комиксов с www.penny-arcade.com.

12

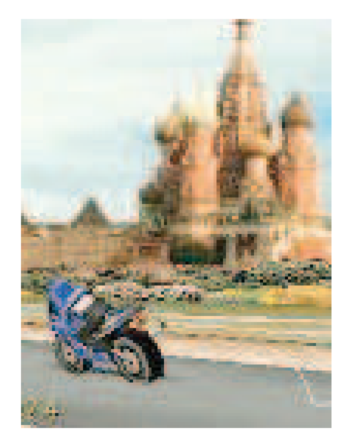
Поначалу не верилось, но под мобильными «Окнами» обитают не только простейшие. FADE от Fade Team — полноценный старорежимный квест с вразумительными загадками и забытым душевным пиксель-хантингом. Луи живет в маленьком провинциальном городке со своей женой Анной. Его мучают безденежье, кошмары, амнезия, головные боли и, по-видимому, жена Анна. А еще он сомнамбула. Но кто же убийца? Словом, прелесть, а не игра.

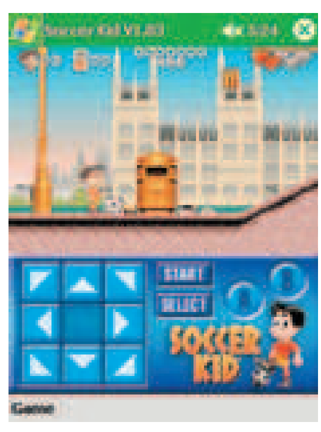
11

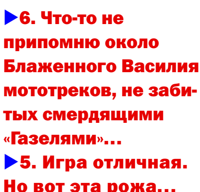
Удовольствие совсем иного рода — Rebound! от Ideaworks3D Ltd. Не то рейсинг, не то пинбол, не то чистокровная аркада с механической гориллой по имени Geeza, что уже само по себе говорит о многом. Разработчиков, пытавшихся устроить ураганный разудало-аркадный экшен на PocketPC, пруд пруди, но все они почему-то забывают, что скорость скоростью, а управляться их мастерпис будет при помощи сенсорного экрана и перышка, а вовсе не геймпада Dual Shock 2. А вот Ideaworks3D сумела найти правильный баланс скорости. Горилла мчится, отскакивает от стен, а главное — не требует уймы системных ресурсов — фоном можно пустить WinAmp с альбомом SpeakerBoxxx супергруппы Outkast или же их доброго приятеля, известного под псевдонимом Aphex Twin. Груууувин!

10

А вот случай почти уникальный — FIFA Soccer 2002 by вовсе не от Electronic Arts, а от ZIO Interactive. Трудно сказать, какое отношение имел межгалактический издательский конгломерат к этой весьма съедобной примитивной футбольной инсталляции. На сайте EA о карманных компьютерах ни слова. Неужели ошибки молодости? Играть между тем очень даже интересно, а управление стилом придает забаве пикантности: ведешь игроков через поле к победе в буквальном смысле слова. Однако удовольствие сильно портит боязнь в азарте раздавить хрупкий экранчик — слишком уж все быстро для «такого маленького телевизора».







▶6. Что-то не припомню около Блаженного Василия мототреков, не забитых смердящими «Газелями»...
▶5. Игра отличная. Но вот эта рожа...

9

А вот кое-что отчаянно пытающееся задавить вас масштабом. Anthelion: The Galactic Alliance. Поначалу проскакивает шальная мысль, что это чуть ли не клон Elite, однако на самом деле все оказывается куда проще — это клон Wing Commander. Причем отличный, с одной лишь поправкой на мудреное стилоуправление. Доступно множество кораблей, миссий, диалогов и прочей чепухи, но главное тут не это: игра проворно дергает вас за ностальгические ниточки, отсылая к волшебному времени Предвкушения, когда в далекой-далекой Мерикании уже появились в продаже первые 3D-ускорители и стоили они примерно как две ваших трехкомнатных квартиры, но цены постепенно снижались, а из уст в уста ходили слухи, что одна фирма вроде как даже возит эти ускорители в Москву... Если бы не три тысячи часов, проведенных в Wing Commander, блаженная ностальгическая улыбка на лице легко материализовалась бы в 20 долларов за полную версию Anthelion.

8

Авторы Anthelion, PDAMill, вполне могут называться еще одним патентованным платформенным хитмейкером. В их активе есть Snails, игра, заплатить за которую хочется даже если вам в руки совершенно случайно попала, гм, пропатченная версия. Во всех отношениях содранная с Worms, эта игра обходит PocketPC-версию папаши на три корпуса. Трудно объяснить это чем-то кроме пряморукости одних разработчиков и наплевательским отношением к культу разработчиков других. Игры совершенно одинаковые. В «Улиток» играть нужно, в «Червяков» играть тошно. В сторону нужно заметить, что первая Worms под DOS до сих пор вне конкуренции.

7

На каждой платформе есть свои малопонятные простым смертным культы. На PocketPC это Rocket Elite от Digital Concepts, которая здесь уже упоминалась. Игра заключается в управлении маленькой ракетой, которую нужно провести через невнятные пластилиновые уровни, — та еще задачка, а если к тому же обратить внимание на уродливую графику... На деле же все оборачивается развлечением уровня печально известной Elasto Mania, унесшей миллионы жизней по всему свету. Большинство жертв мотоциклетного безумия погорело на ниве уровнестроения, и авторы Rocket Elite взяли эту информацию на карандаш: инструментарий юного дизайнера выглядит едва ли не внушительнее самой игры. Как оказалось, и на КПК есть место творчеству.

6

Линейка мини-игр от OmniG Software занимает почетное шестое место. Тут есть все, начиная с хорошей игры Mini-Dogfight, которая аркадный, простите, симулятор самолетов Второй мировой, и кончая Mini-Kayak, которая скорее просто аркада на тему лодок для самоубийц, потому что как это можно симулировать вряд ли представляют даже в OmniG Software. В промежутке гонки на семейных автомобилях Mini-TransCanada, моторейсинг Mini-Sportsbike, примечательный графикой уровня первого Moto Racer на ПК, и Mini-Aquabike, который понятно что.

5

Случаются и неожиданные радости. Вот игра Soccer Kid: одного лишь изображения мальчика-футболиста на титульном экране вполне достаточно, чтобы держаться от ЭТОГО подальше, — больно уж паренек смахивает на престарелого пионера из киевс-

кой игры You Are Empty (о которой вы прочитали в нашем предыдущем номере и непременно прочитаете во многих следующих). Однако на деле все оборачивается милым мариоподобным скроллером, а игры этого жанра на PocketPC в диковинку — почему так получилось, никто не знает.

4

Пример диковинки другого рода — Tower Mogul, игра за авторством eSoft Interactive, но на самом деле сделанная фанатами чуть ли не от начала до конца. Полностью двумерная, прорисованная до последнего пикселя, это игра от микромира: здесь нужно всматриваться в лица крохотных человечков и в то же время мыслить глобально, ведь вы возводите едва ли не Вавилонскую башню. Западные рецензенты как мантру повторяют словосочетание «Sim Tower», и, надо сказать, не без основания, потому что увлекает процесс примерно с той же силой, что и строительство сим-города.

3

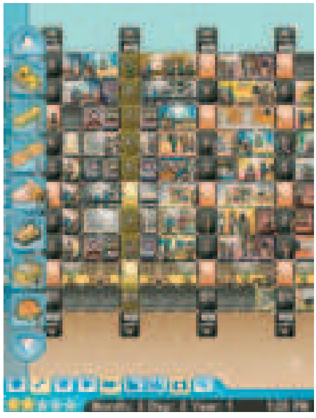
Открывающая праздничную тройку игра Counter Ship — это очень хитрая по своей природе штука: вроде бы очередной клон Worms, но ведь не подкопаешься! Используется незатейливое «тридэ» и вид сверху. Не сказать, что это кардинальным образом меняет игропроцесс, но свежести определенно привносит немало. Однообразные прыжки и очень не густо оружия, зато щедрое количество разнообразных уровней — за час игры так и не удается понять, генерируются ли они на лету или нет.

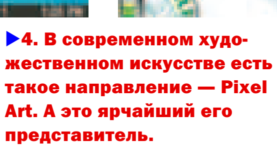
2

Хит нумер два — Argentum: This Is War от Ionside Interactive. Игра, которую делали глядя не то на StarCraft, не то на все RTS 90-х сразу. Рассказывать тут совершенно не о чем, потому что ни одной оригинальной идеи — лишь нетипичное для PocketPC высокое качество исполнения. За каждым кадром видно много денег, а сюжетные тексты вполне можно читать. Носить такое в кармане очень приятно, даже если вы совсем не играете в RTS.

1

Главным именем в этом чарте, порядковый номер в котором НИ-ЧЕ-ГО не значит (сюрприз!), будет Gangsta Race, совершенно умопомрачительный рейсинг со стрельбой. Теплые чувства к старушенции Death Rally, необычно удобное управление стилом (водя «ручкой» по экрану можно закладывать машинкой ТАКИЕ виражи, о которых с любым другим контроллером даже мечтать не приходится), милая рисованная графика и запредельное, опять же, качество исполнения творят маленькое чудо — эту игру тут же хочется запустить на ПК. Мечты разбиваются о невозможность рулить стилом — сенсорные мониторы в Москве имеются только в «Детском мире» и гостинице «Балчуг»...







▶4. В современном художественном искусстве есть такое направление — Pixel Art. А это ярчайший его представитель.
▶3. Животные, ага. Эти овечьи войны подсознательно ассоциируются с недавней Pingu!, лучшей флэш-игрой всех в. и н.
▶2. В этой игре такие взрывы, которых не было ни в одной RTS для ПК. Отдыхает даже StarCraft, право слово.
▶1. Еще один шедевр пиксель-арта, с виду очень причесанная и приглаженная, но зубастая и кровожадная игра.

Постойте ровно минуту. Не спешите нести всю эту базу данных в любимый «Гугыль». Вам, конечно, может показаться, что мощный PocketPC, сдобренный почти никогда не зависающей Windows Mobile, это настоящая Мекка для немного диковатого, но активно ностальгирующего игропоклонника. На самом деле ключевая фраза тут одна, и звучит она довольно цинично: если вам нужен органайзер. Игры тут неплохие, но, куда ни ткни, всегда попадешь во что-нибудь слишком хорошо знакомое. Чем-то объелись еще на заре ПК, что-то с куда большим успехом предоставляет GBA (который, если вы еще не поняли, должен быть у вас по умолчанию). Что-то поставляется с shareware-фронтов для того же ПК и сейчас, причем ежемесячно — хотя тут, понятно, речи о мобильности не идет. Некоторые особо нетребовательные к ресурсам игрушечки живут в вашем «мобильнике» или могут там поселиться, стоит лишь раздобыть дата-кабель.

PocketPC — полноценная игровая платформа? Я не берусь ответить на столь сложный вопрос иначе как все той же ключевой фразой: если вам нужен органайзер...

P.S. А вот на «Пальме», по утверждению некоторых уважаемых экспертов, есть пара игр, ради которых завладеть «органайзером» вам непременно захочется. Но об этом через месяц и, вероятно, уже безо всяких хит-парадов.

ашот ахвердян

Хардкорный тетрис

Только авиадиспетчеры способны проехаться по облакам асфальтовым катком, превратив небо, в которое даже лопату не воткнешь, в паутину ухоженных шоссе и транспортных развязок. Кажется, еще немного – и у обочин воздушных магистралей будут висеть прибитые к радугам рекламные плакаты.

Диспетчеры привычно остаются за кадром. Большинство из них всю свою карьеру проводят за одним и тем же терминалом. Молодой человек приходит на службу, садится перед большим темным экраном, встает через два-три десятка лет и бодрым пенсионером ковыляет домой. Если он хорошо выполнял свою работу, то имени его так никто и не узнает.

Мало кто хочет быть неизвестным героем, поэтому неудивительно, что за всю историю КИ авиадиспетчерских симуляторов выходило примерно столько же, сколько вы знаете игр о врачах-нейрохирургах или менеджерах поп-группы.

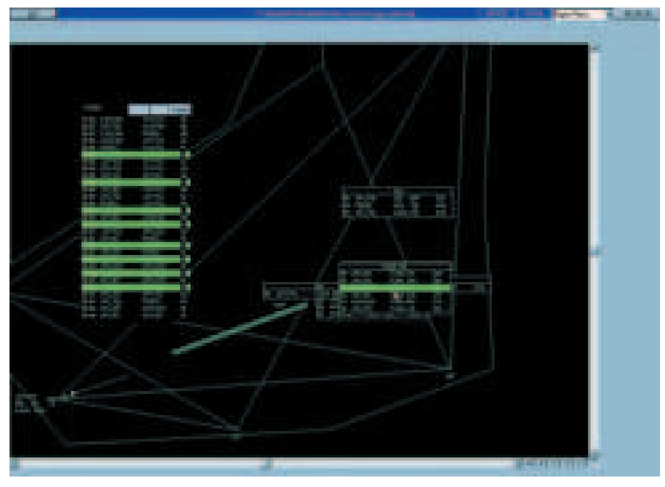
Между тем диспетчерский геймплей очень похож на тетрис, самую популярную игру среди тех, кто в игры не играет. Суть совершенно та же: игрок должен сохранять чистоту вверенного ему пространства, отправляя постоянно валящиеся на него предметы на свои места. Хорошее тактическое мышление, отменная память и быстрота принятия решений строго обязательны. И таких потенциальных диспетчеров мы ежедневно встречаем в метро, в маршрутных такси и электричках. Основная разница в том, что «диспетчерский тетрис» меняет темп на гораздо более сложные правила, и тогда получается своего рода хардкорный тетрис.

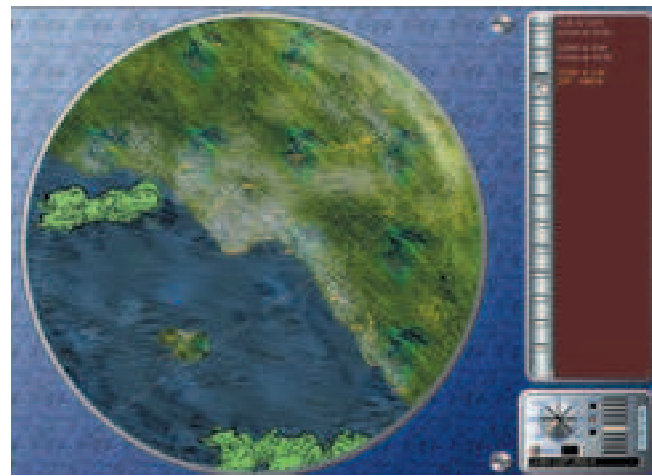
Знакомство с этим необычным жанром лучше всего начинать с Tower (от BAO Ltd), симулятора командно-диспетчерского пункта, обслуживающего самолеты при взлете и посадке. Игра довольно проста в освоении, она уверенно балансирует между некоторой степенью достоверности и отсутствием перегруженности деталями; кроме того, это единственный в истории симулятор диспетчера, позволяющий видеть плоды своей деятельности не только на экране радара. Здесь имеется довольно архаичное 3D (все-таки восемь лет старушке), полигональное и без текстур, зато со сменой дня и ночи. В любом случае это окно в трехмерный мир вряд ли будет занимать больше, чем четверть или треть игрового экрана, а на то, чтобы оживить творящееся в игре, его скромных возможностей вполне хватает. Имеется также «фотореалистичный режим», где на фоне 360-градусной фотопанорамы из башни движутся полигональные же самолеты. Выглядит мило, но так как мы ограничены только видом из окна, то в полигональном 3D вольны выбирать объект обзора, ракурс, увеличение и т.п.

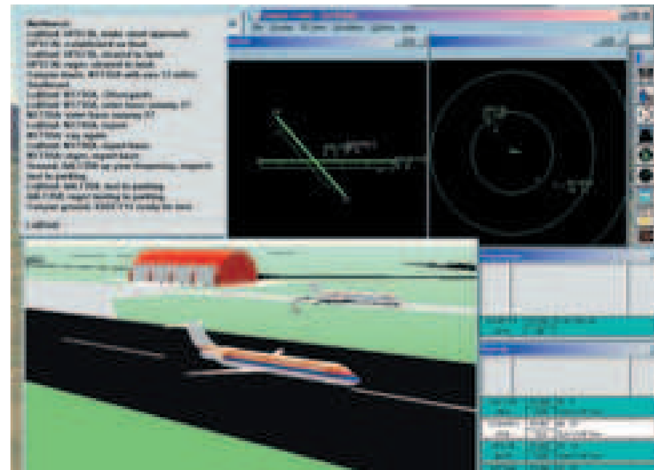
> Кажется, еще немного – и у обочин воздушных магистралей будут висеть прибитые к радугам рекламные плакаты.

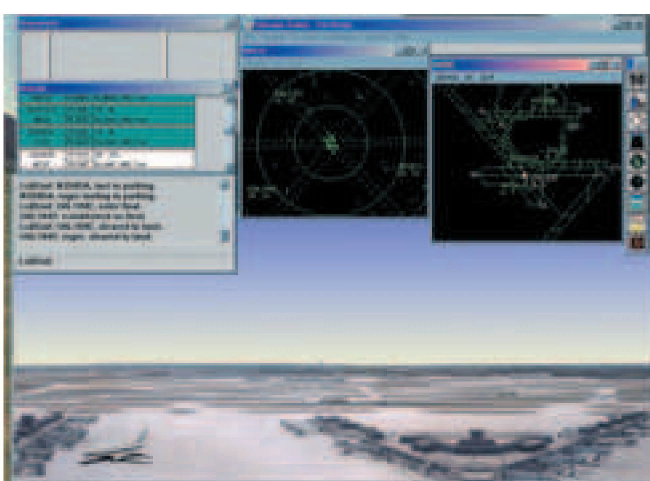
В игре мы отвечаем за благополучный взлет одних – рвущихся отсюда, и посадку других – мечтающих размять ноги на нашей земле.

Рабочие инструменты: во-первых, BRITE, радар, отображающий вве-









▶ATC2000 обладает исключительно невесомым интерфейсом, приятным в использовании, но суровым при обучении.
▶Air Command явно рассчитана на тех покупателей, которые не в состоянии найти ни одной другой авиадиспетчерской игры. Сочувствуем.
▶Tower. Полигональные самолеты довольно органично смотрятся на фоне фотодекораций.
▶Tower. Из трех аэропортов в игре два представлены фотопанорамами, а один — полигональным 3D. Хорошо, но очень мало!

ренное нам воздушное пространство с топчущими его самолетами, а во вторых — ASDE, по которому видна текущая ситуация в аэропорту. Единственный способ повлиять на то, что творят AI-пилоты, — радиообмен. Его реализацию нельзя назвать совсем уж интуитивной, хотя приложенный к игре Help все процедуры описывает на паре страниц. Применятся метод контекстных «горячих клавиш». Скажем, последовательно нажатые «C» и «T» набирают в строке радиообмена фразу «Cleared for Take off». А вот если прежде вы тыкаете в «T», то, стало быть, это «Taxi to» (далее можно, например, указать номер взлетной полосы). Число команд относительно невелико, и очень быстро такой способ управления воздушным движением перестает казаться неуклюжим.

К сожалению, уже находящиеся на земле самолеты практически предоставлены сами себе, мы не можем детально указывать маршрут их движения по аэродрому, а потому AI нередко устраивает пробки, в которых два самолета могут стоять нос к носу. И у нас нет никакой возможности разрешить эту ситуацию, кроме как выбрать один из самолетов и нажать Delete, в результате чего создавшая проблему машина исчезает без следа.

За успешное жонглирование авиапотоками нам начисляются очки (!), а все наши ошибки безжалостно фиксируются: самолет коснулся начала ВПП до того, как приземлившаяся ранее машина съехала с дальнего конца этой же полосы? — аварийная ситуация, извольте «раскошелиться». Правда, и сами катастрофы, а они время от времени все-таки случаются, не вышвыривают нас из игры, а всего лишь тоже штрафуются, пусть и ощутимо.

В Tower довольно непросто заставить самолеты столкнуться в воздухе, поэтому основная сложность — затолкать широкий поток самолетов в узкое двунаправленное горлышко ВПП. Случаются всплески притока жаждущих посадки самолетов, и кому-то приходится кружить неподалеку, ожидая своей очереди. Главное — не допустить хаоса, когда диспетчер не может организовать эффективный прием самолетов и толпа

описывающих круги все разрастается. В такой момент легко потеряться, осознав, что прежнюю тактику надо менять и делать это надо очень БЫСТРО.

Для освоивших Tower, но все еще желающих копнуть жанр поглубже, следующая остановка — Tracon. Эта игра старше Tower, она вовсе лишена трехмерной графики, и здесь моделируется другая часть диспетчерского айсберга. Мы уже не отвечаем непосредственно за взлет-посадку, а являемся диспетчером подхода, то есть сопровождаем самолеты по воздушным трассам, сдавая их на руки диспетчерам старта. Наша цель, как обычно, — не создавать аварийных ситуаций.

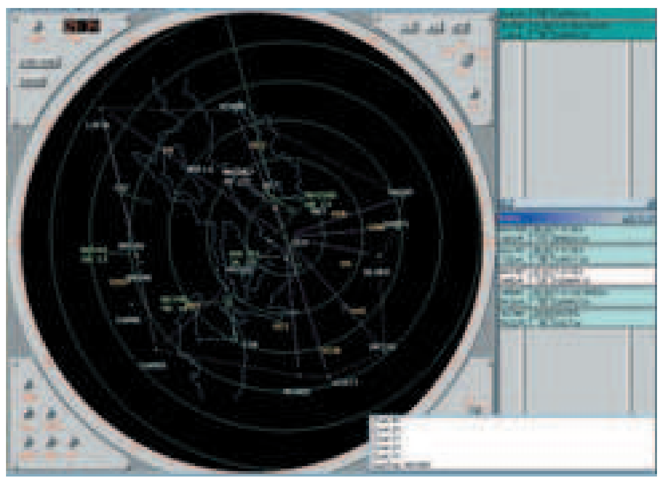
И вновь на радаре позывной самолета, его высота в сотнях футов и скорость в десятках узлов. Приказы отдаются мышкой, что не слишком-то удобно, и, зная об этом, игра милостиво паузится, пока мы выбираем, какую команду отдать. Луч радара делает полный круг за 6 секунд (примерно так и в реальности, и в Tower этот параметр по умолчанию таков же), поэтому информация поступает дискретно — иногда это бывает важно.

В Tracon, в отличие от Tower, игроку потребуется знание некоторых основ управления воздушным движением; впрочем, пилоты, знакомые с MSFS, освоятся здесь очень быстро, благо основные принципы УВД остаются теми же. Вообще, благодаря избранной теме Tracon одновременно масштабнее и реалистичнее, чем Tower. Здесь больше пространства под нашим контролем, больше самолетов, куда более приближенный к реальному радиообмен. К тому же моделируются погодные эффекты: ветер, турбулентность (чего нет в Tower). Мало того, даже пилоты AI здесь могут быть далеки от идеала. А ведь еще случаются и отказы оборудования...

Наконец, Tracon — это еще и просто весьма интересная игра, и среди тех, кто в курсе существования жанра, Tracon до сих пор считается лучшим симулятором диспетчерской службы.

Увы, сегодня однопользовательские диспетчерские симуляторы находятся в упадке. Хотя игр накопилось не так уж мало: технически разработка подобного симулятора не сложнее написания среднестатистической shareware-игры, поэтому энтузиасты время от времени создают по-настоящему достойные вещи — например, Air Traffic Control Center или ATC2000, да только это уже настоящий хардкор, далекий от мейнстрима и нисколько не смягченный привычками коммерческого игростроения.

Единственную на сегодня коммерческую игру о диспетчерах издает известный своими варгеймами невеликий издатель Shrapnel. Чудо сие называется Air Command 3 и является, возможно, самым худшим образчиком жанра за всю свою историю.



▶ Tracon. Удивительно, насколько хорошо сохранилась игра тринадцатилетней давности!

Зато современным виртуальным диспетчерам прямая дорога в онлайн. VATSIM (международная сеть виртуальных авиалиний, где собираются самые хардкорные энтузиасты MSFS) потребует вас целиком, без малейшего остатка, это не то место, куда можно забежать на пять минут, получив самые вершки знаний и мечтая о. Зато всяк очень крепко желающий получит максимально реалистичный опыт, доступный непрофессионалам. По обе стороны радиообмена находятся живые виртуальные пилоты, следующие реальным полетным процедурам. Чтобы стать диспетчером VATRUS (русского отделения VATSIM), после регистрации (только на реальное имя!) нужно пройти курс обучения с последующей сертификацией. К сожалению, обратная сторона такой элитарности — сравнительно небольшое число пользователей.

И немного полезных ссылок. На сайте www.the-underdogs.org, посвященном так называемому abandonware (то есть играм, которые уже не выпускаются, не поддерживаются и права на которые, конечно, кому-то принадлежат, но их обладатель ДО ПОРЫ ДО ВРЕМЕНИ помалкивает в тряпочку), желающие могут найти полные версии BAO Tower и Tracon для Windows. К слову, люди, создававшие эти игры, до сих пор занимаются производством диспетчерских симуляторов, только теперь уже профессиональных, на которых учатся будущие специалисты.

«Облегченную версию» Air Traffic Control Center можно скачать на сайте разработчика: www.xavius.com. От полной она отличается только отсутствием звука, то есть голосов отвечающих вам пилотов. Свежую версию бесплатного ATC2000 можно найти на сайте http://users.skynet.be/atcsim. Там же выложено немалое количество сценариев для него, в том числе и о московском трафике.

С 1 марта диспетчеры VATSIM (отказавшись от ProController'а) полностью перешли на использование Advanced Simulated Radar Client. Загрузить его (а также множество справочных материалов и полезных ссылок) можно, например, с www.vatsim.spb.ru.

олег хажинский →



RTS NEXT

Стратегии в реальном времени — последний оплот PC-пуритан, в котором они с успехом укрываются от бушующих на планете консольных штормов. Местные жители предельно консервативны и стараются не менять установленный веками уклад жизни. И все же некоторое движение в сумрачных лабиринтах RTS-цитадели происходит. Похоже, в ближайшее время нас ждут пусть и не радикальные, но перемены. У микроскопа — ваш покорный брюзга.

Наверное, не стоит объяснять, почему часто повторяющиеся, рутинные операции должны быть автоматизированы. Стратегические игры — вполне себе процесс, нуждающийся в автоматизации, а стратегии в реальном времени с их бесконечным строительством одного и того же — особенно.

Разработчики, как могли, всегда старались облегчить игрокам жизнь. Крестьяне первыми догадались, чего от них хотят. Затем появилась знаменитая «резиновая рамка», избавившая от необходимости управлять каждым персонажем в отдельности. Вскоре юниты научились выполнять стандартные, часто повторяющиеся команды: стоять на месте, патрулировать территорию, защищать своих движущихся собратьев.

Дальше — больше. Спустя несколько лет для игроков наконец перестали быть откровением простейшие тактические истины: что лучников и катапульты лучше держать в арьергарде, что против всадников желательно выставлять копейщиков, и т.д. Со времен Age of Empires юниты научились самоорганизовываться из броуновской каши в некоторое подобие правильного строя, причем игроку теперь не обязательно учить на память «Искусство войны» в оригинале, достаточно два раза щелкнуть мышкой — и все устаканится само собой.

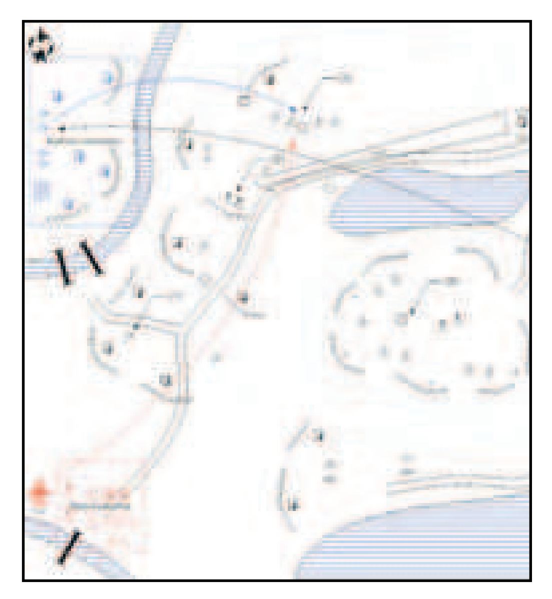
Баланс сил перестал быть тайной за семью печатями — схема «камень-ножницы-бумага» увековечила себя в бронзе. Юниты научились самостоятельно принимать решения, не дожидаясь инструкций от полностью дезориентированного игрока. Маги и лучники уважительно держали дистанцию и пытались спастись бегством, унюхав аромат керосина. Могучие воины сами выбирали себе цели, пользуясь встроенной системой ценностей. В RTS последней волны, вроде Lords of EverQuest, персонажи лично решают, какие, когда и на ком опробовать заклинания. Игрок, разумеется, может вмешаться, но вряд ли поймет, как и во что он вмешивается, — такое на экране творится, простите, бордельеро.

Бесконечно устав от необходимости каждый раз строить стандартный ассортимент хижин и добывать одни и те же несчастные ископаемые, игроки с радостью встретили RTS без «экономики» — превратившись в рутину, она потеряла всякую привлекательность, после чего со вздохом облегчения отсохла.

С момента появления WarCraft: Orcs & Humans прошло десять лет, жанр RTS уже большой мальчик и должен понимать, что постепенно рутиной, повторяющейся операцией, становится САМА ИГРА. Нельзя ли и ее тоже как-нибудь автоматизировать?

Стараясь избежать ответа на этот страшный вопрос, разработчики отделывались полумерами. Они меняли декорации (и вот уже, пожалуйста, почти другая игра), отправляли своих персонажей в космос (экспедиция не вернулась по сей день), они делали игры со сверхбольшим и сверхмалым количеством юнитов, спаривали RTS с дряхлой Civilization, и это еще не самое страшное, что они выкаблучивали с RTS. Все эти попытки развеселить нас, без сомнения, заслуживают самой высокой оценки. Однако, друзья мои, пора двигаться дальше. Пора предоставить стратегическому игроку новые занятия. Какие? Давайте пофантазируем.

В поисках вдохновения предлагаю осмотреться по сторонам. FPS, жанр, который родился раньше RTS и умрет, очевидно, только вместе с планетой Земля, в адском пламени. В самых первых шутерах все происходящее строилось вокруг игрока — он был единственной причиной и следствием одновременно. Мир шутера без игрока — статический, мертвый. Сотни монстров стоят без движения за дверями типовых комнат, ожидая только одного — вашего появления. Черно-белые декорации очень скоро становятся красными от пролитой крови. Там нет своих — только чужие. Ты один, и все против тебя.



Осторожно: полный эксклюзив! Перед вами план одной из миссий игры «Блицкриг-2». Отчетливо видно, как вместе с войсками игрока на поле боя будет действовать управляемый AI союзник.



В «Блицкриге-2» разработчики попробуют сделать своих юнитов чуть более «настоящими».



Новички скоро начнут собирать свои первые грабли. По оценкам экспертов, мастодонты подоспеют только через два-три года.

Так было. И тем не менее жанр, при всей своей популярности, нашел в себе силы измениться — чтобы стать еще популярнее. Half-Life, а потом Medal of Honor и Call of Duty предложили новую концепцию. Найти в шутере существо, которое не хочет тебя убить, — все равно что открыть разумную жизнь в подъезде своего дома. Пусть эти эпические баталии, что разворачиваются у нас перед глазами, — чистой воды постановка. И не важно, что за спиной прячется юркий режиссер спецэффектов, а части тел членов съемочной группы торчат за каждым деревом. Дальше всех пошли наши любимые тактические шутеры.

Flashpoint не производит впечатления игры, в которой твое присутствие хоть что-нибудь значит, но хотя бы из вежливости заканчивается после твоей смерти. Raven Shield или Ghost Recon просто «переключат» вас в следующего живого персонажа. Кроме того, мы можем загрузить готовый план операции и остаться в режиме «наблюдателя», вовсе не участвуя в боевых действиях.

У меня вопрос: не пора ли RTS двигаться в том же направлении? Конечно, это ужасно глупая идея. RTS — игра, в которой нам, как ни печально, отводится место полководца. Генерал по определению должен сохранять некоторую отстраненность и думать там, где другие предпочли бы действовать. И все же что-то подсказывает мне, что необходимость «думать» в современных RTS — не главная причина их коммерческой популярности. А значит...

В недалеком будущем RTS окончательно оправятся от последствий мучительного перехода в новое измерение: модели потеряют былую угловатость, трава вновь зашелестит под ногами, а ландшафт покроется мусором мелких деталей.

Что более важно, запас вычислительной мощности позволит ввести в игру дополнительных AI-персонажей, которые помогут игроку избавиться от синдрома «одиночества». Разработчики «Второй мировой» («1С») возвели вокруг поля боя двухкилометровую «буферную зону», в которой управляемые компьютером полководцы поведут свои войска в атаку.

Гениальная придумка — игрок вместе со своей частной боевой задачей варится в котле большого сражения: он больше не одинок, на карте есть люди, которые не только ему не подчиняются, но и не вмешиваются в его дела. Впрочем, иногда вмешиваются! Невидимая стена между «игровой» и «буферной» зонами проницаема снаружи — представьте себе театральное представление, в котором актеры вдруг покидают подмостки и бросаются в зал.

Авторы «Блицкрига-2» («Нивал») также планируют нечто подобное. «Мы не будем строить на этом всю игру, однако в отдельных миссиях игроку придется выполнять небольшую конкретную задачу на фоне основной баталии между союзным и вражеским AI», — обещает Игорь Петухов, ведущий дизайнер.

Визионер Виталий Шутов (MiST land) колдует над своим Warfare: «Многие жанры сегодня переживают свое «второе рождение». Как правило, если раньше в играх мощности компьютера хватало на реализацию одной, основной, «фишки», то сегодня появляется возможность расширить ставший уже привычным геймплей, добавив то, что всегда хотелось, но было нельзя... И если в шутерах не хватало массовости, и сейчас она появляется, то в RTS наоборот. С самого начала у местных юнитов не было индивидуальности. Равнодушное кликанье сонного игрока, отправляющего сотни

клонов на верную смерть, — это уже пройденный этап».

Тенденция номер два: наши подопечные будут становиться индивидуальнее, умнее, самостоятельнее. Впрочем, самостоятельность — палка о многих концах. Порой поступки слишком умных и слишком независимых вызывают у нас натуральный припадок бешенства.

«В первом «Блицкриге» легкие танки отказывались стрелять «в лоб» хорошо бронированным целям. Они старались обойти цель сбоку или зайти сзади, — делится воспоминания Георгий Осипов, руководитель проекта «Блицкриг-2». — Игрок не понимает, что происходит. Он уверен, что мог бы сделать более удачный маневр, а танчик его просто не слушается».

Выход? Приделывая своим солдатам мозги, разработчики будут заботиться о кнопке, которая сможет их отключить. Игорь Петухов: «В «Блицкриге-2» мы называем это «самостоятельностью под контролем». Например, грузовик снабжения может сам по себе пополнять боеприпасы всех юнитов в зоне зрения, но в определенных случаях это может оказаться вредным, и игрок отключит эту функцию (клик на соответствующей кнопке)».

Еще тенденция: самостоятельные или нет, юниты будущего совершенно точно станут более «настоящими». Обитатели современных RTS ведут себя немногим достовернее своих предков десятилетней давности. Они по-прежнему переминаются с ноги на ногу, чешут головы, бегут в атаку, рубят стены мечами и картинно гибнут под вражескими стрелами. Их поведение определяется набором шаблонов образца прошлого века. Любая новая деталь («боже, он писает под дерево!») вызывает бурю восторга.

Вне всякого сомнения, «новые юниты» будут вести себя человеческим образом. Георгий Осипов: «Поклонники «Блицкрига» жаловались на пассивность юнитов: мол, они никак не реагируют на действия игрока, артобстрел и так далее. Во втором «Блицкриге» мы исправим эту ситуацию: люди (не юниты! — **О.Х.**) будут адекватно реагировать на окружающую обстановку: бросаться в атаку, отступать под натиском превосходящих сил противника, требовать у вас мобильные резервы, артподдержку или молить об авиации».

Пожалуй, самых ярких представителей «новых юнитов» мы сможем встретить в RTS «В тылу врага» («1С»/Best Way). Разработчики научили их вытворять совершенно фантастические вещи. Смотрите сами: местные солдаты, попав под обстрел, самостоятельно ищут укрытие и рационально его используют. Сергей Герасев, продюсер игры «В тылу врага»: «Укрытием может стать все что угодно: от угла дома или полуразрушенной каменной ограды до искореженных останков мотоциклетной коляски или оторванного колеса грузовика (последнее, конечно, не очень спасет)».



«В тылу врага» грозит превратиться в Мекку «умных юнитов». Поведение персонажей в этой игре иногда слишком реалистично даже для 3D-шутера.

Солдат может спрятаться в кустах или высокой траве, однако любое его активное шевеление непременно вызовет у противника желание посмотреть, что там происходит. А после первого же вашего выстрела ответный залп обеспечен — «новые юниты» не только видят, но и неплохо слышат.

AI одинаково достоверно управляет поведением как своих, так и чужих юнитов. Не стоит думать, что противники бросятся в атаку по «кратчайшему пути», подставляясь под пули. Короткие перебежки от окопа к иной складке местности — вот правильная модель поведения в таких ситуациях. А если рядом окажется укрепленная огневая точка, солдат не преминет воспользоваться припрятанным там пулеметом. «Попробуйте бросить внутрь дота гранату, и желание спастись заставит стрелка искать себе новое укрытие», — ободряет Сергей.

Все сказанное выглядело бы совершенной фантастикой, если бы у нас не было возможности видеть «В тылу врага» своими глазами. Но насколько мы сможем доверять AI-мозгам наших юнитов? Не подведут ли они в самый ответственный момент? Ни один разработчик пока не в состоянии дать гарантий.

В том же «В тылу...» уровень самостоятельности подчиненных можно будет настраивать в несколько нажатий кнопок: «стрелять — не стрелять — стрелять в ответ», «двигаться самостоятельно — стоять, пока не скажут идти», «использовать гранаты — ни в коем случае не», плюс несколько заготовленных моделей поведения: «прикрывать», «преследовать».

Между тем поезд все же сдвинулся с мертвой точки. Поблекший с годами RTS-опыт, возможно, в ближайшие годы засияет новыми красками. Конечно, будут проблемы. «Введение «умных войск» под управлением игрока — нетривиальная задача, — предупреждает Георгий Осипов. — Например, сейчас я изучаю Medieval: Total War, и мне нравится, как там отыгрывается мораль, но я знаю людей, которых это фрустрирует».

«Продвинутое использование AI в RTS менее развито по объективным причинам, ведь нам необходимо контролировать взаимодействие большого числа объектов. Думаю, это направление начнет активно развиваться не раньше, чем через 2-3 года, когда новичками будут собраны все грабли и ведущие разработчики убедятся, что риски невелики», — считает Игорь Петухов, «Нивал».

Кажется, время собирать грабли пришло. Вы готовы?

Чё денег?™

«Деньги. В. Индустрии», – еще раз повторил Исупов, посмотрев на смутьяна поверх оправы Cerruti 1881 (или он не носит очков?). С едва слышным стоном Вершинин сполз в самые глубины редакционной диванной кожи. Мы только что потеряли еще одного бойца. Боже мой, стоило ли так нагло манкировать осмотром симуляторов пчеловодства, что был предложен в качестве темы номера две недели назад? Теперь эта идея уже не кажется столь абсурдной. В самом деле: веселая пчелка крупным планом, позади демонически улыбающийся пчеловод в накомарнике, да и соты смотрелись бы очень фактурно... Нет?



Неизбежное предуведомление

Иногда мы любим представлять игровую индустрию эдакой бездушной корпоративной мясорубкой, что перемалывает творческую энергию людей в стандартного размера брикеты «продуктов», собираемых позже в «линейки». Продукты оснащены сменными панелями «локализационных китов» для эффективного распространения по «территориям». Орудия рекламных площадей готовы ударить прямой наводкой – вы чувствуете их холодную пустоту, листая очередной журнал? Чур, чур!..

Гость из будущего

Мы готовы видеть в играх все что угодно: таблетки для эскапистского забытья, способ убить время, произведение искусства, объект эстетического наслаждения, полигон для технологических инноваций — но только не «продукты». Между тем по Ту Сторону Баррикад, за плоскостями рекламных щитов, профессиональными улыбками PR-наймитов, отутюженными строчками пресс-релизов, с невероятной яростью бьется настоящая, разумная жизнь. Игровая индустрия — это игра, попробовав которую, вы вряд ли сможете вернуться к обычной жизни.

Здесь нет «руководства пользователя» и никто в точности не знает всех правил.

Здесь можно заработать миллион долларов, потратив всего пятьдесят тысяч, и потерять 22 миллиона, два раза кивнув головой на собрании акционеров.

Мы, ваша дорогая редакция, не думали об этом, пока вдруг...

Он бережно уложил потрепанный черный кейс на стол главного редактора и щелкнул замками. Сквозь образовавшуюся щель хлынул ослепительно яркий свет. «Вот», — срывающимся от волнения голосом проговорил владелец чемодана. На какое-то время присутствующие в комнате утратили дар речи.

Это была игра, о которой мы мечтали всю жизнь. В ней был полет. В ней была тайна, которой не открыть никогда. В ней был миллион лет геймплея — свежего, как сок всех фруктов на этой планете. «Смотрите, они могут двигаться вот так, — сообщил человек, поелозив рукой в недрах кейса. — У нас будет два главных героя: ТЕРМИНАТОРЪ III ™ и ЛАРА КРОФТЪ ™. Я вам уже показывал дизайн коробки?»

Сергей Иванов (так звали владельца чудо-кейса) появился в редакции через день после судьбоносной коллегии. Некогда близкий знакомый Олега Михайловича Хажинского (вместе строили коровник на сборах в Серпуховском ракетном училище), Сергей после аспирантуры уехал работать программистом в Чикаго, позже ощутил в себе способности к дизайну и устроился к самому Дж. Лукасу в ILM. Но недавно вернулся в Москву в качестве безработного — «надоело пахать «на дядю», захотелось своего дела, накатила острая сердечно-умственная недостаточность в чем-то настоящем».

Все это время Сергей и Антон Соколов (его лучший друг со времен, не поверите, Клуба юных моряков) вынашивали идею... компьютерной игры (как же много сумасшедших!). Шесть лет бесконечных споров, поисков, озарений... Результат этого труда находился в черном чемодане. В том, что будущая игра перевернет игровую индустрию с ног на голову, у Сергея нет и не было никаких сомнений. Не хватало только точки опоры: с чего начать?

Понятно, что в России разрабатывать игры дешевле. Кроме того, только здесь продается столь любимый Сергеем квас по 3 руб. 30 коп. за литр, которого так не хватало ему на Чикагщине. Открывать свою девелоперскую студию? Или, может быть, выступить в качестве издателя, поручив «добивать» игру сторонним разработчикам? Сергей не мог принять окончательного решения. Антон же, к слову, советовал стартовать с этим проектом в shareware — прочел где-то, что так получится дешевле.

Дороже денег

Именно так потрепанный кейс и его владелец оказались в редакции Game.EXE. Если скруглить все углы и совсем уж упростить, Сергей, деловито понукаемый Олегом Михайловичем Х., пришел за советом — и мы рассказали ему все, что знали сами. Но этого оказалось недостаточно. Испорченному капитализмом бывш. чикагцу нужны были конкретные цифры: что, как, сколько. Нужен был опыт настоящих профессионалов игровой индустрии. И тогда мы — впервые за много лет — решили воспользоваться служебным положением.

Прикрываясь в меру филькиным «журналистским расследованием», мы встретились с известными в бизнесе людьми (все звездные имена — ниже) и задали им вопросы, которые в приличном обществе задавать не принято. Результаты наших изысканий тут же передавались Сергею и Антону (задние карманы которых, что называется, уже почти дымились от «неприкаянных дядюшкиных денег». Сергей, к слову, очень любит Шукшина).

Взамен мы, шакалы пера, мечтали о сущей безделице: все телодвижения будущих бомбистов индустрии должны быть документированы. И когда все будет закончено, когда они примут окончательное решение — что делать со своей нетленкой, — мы, если текст будет ОК, опубликуем этот «дневник». Без купюр. Без правки. Как есть. Убив двух зайцев: и тема свежая, да еще почти чужими руками, и читателям архиинтересно (только не спорьте, это так. Сами читали и пускали слюни!).

Через три с лишним месяца курьер привез заказное — толстую папку, из которой торчали обрывки газетных вырезок, листы бумаги формата А4 и, кажется, засушенные ростки лугового клевера (Сережа, это же клевер?). С папкой передали «пояснительную записку», в которой было написано... Впрочем, об этом позже.

13 декабря

Веселые старты.doc. Первые шаги. «Если хочешь получить хороший результат – сделай все сам», или Стоит ли создавать свою команду?



[Надпись на обороте фотокарточки] Тезке Сережке Иванову на удачу и добрую память. Всерьез задумаешься о Великом - звони (моб. в конце тетрадки)!

Равнение — на Орловского? *Мне объяснили так: Орловский – величина, и если искать в Нью-Москве (черт, вы обращали внимание, что в местном сабвее ВСЕ БЕГУТ?) пример для подражания, то лучше «Нивала» не найдешь. Набрал «Сергей Орловский» в Yandex, гаденыш выдал 3702 ссылки, в том числе «Тропой бескорыстной любви. Рысь выходит на тропу (2 кассеты) 224 р. – Озон». Тьфу.*

Среди прочих – интересный фрагмент:

«В 1997 году, посреди работ над первыми «Аллодами», у нас было 19 человек в команде. Примерно в таком же составе мы пришли к завершению проекта. Обычно молодые команды, и «Нивал» той поры не исключение, хотят делать исключительно грандиозные, эпические проекты. Никто не хочет размениваться на мелочевку. Но для эпических проектов нужен огромный коллектив. И недетский опыт. Трудоемкость изготовления современной ПК-игры европейского уровня (син. «хорошего качества») – свыше 500 человеко-месяцев. Это значит, что десять человек будут делать ее... больше четырех лет. Это значит, что они не сделают ее никогда!»

Гм... мы ведь тоже не собираемся размениваться, но брать сразу двадцать человек? Стремно... Вот, кстати, еще: «С чего начинать? Лучше не начинать. Лучше пойти куда-нибудь работать и набраться опыта, а уж потом задумываться о Великом. В наши суровые дни создавать свою студию с нуля – крайне нетривиальная задача. В самом деле. Честно, довольно дурацкое занятие. Вероятность успешного исхода – 10%, и это оптимистическая оценка. Причем 10% – если вы талантливый менеджер. Если же вы хороший программист или художник от бога – она у вас еще ниже».

Нормально, да?

24 декабря

Освоение целины

Встал поздно – до ночи читал «Освоение целины» Орловского. Звонил приятель Олежки Саша Вершинин из УЧУ, рекомендовал поговорить с неким Виталием Шутовым из MiST, кажется, land – утверждает, что ребята бывалые, прошли огонь и воду, медные трубы на горизонте. Написал оному Виталию письмо – ответит ли?

Да, насчет Орловской книжки. Обнаружил на полях испоганенные фломастером фрагменты. Почитал – оказалось очень интересно:

Менеджер *Студии понадобится хороший менеджер, который возьмет на себя организационную часть работы и на самом деле больше ничего делать не будет. С точки зрения людей, которые участвуют в процессе, он вообще лоботряс: с издателем общается, деньги считает, составляет план работ, подбирает персонал, ведет бухгалтерию, решает административные проблемы, с санэпидстанцией бьется и так далее. Типичная ошибка состоит в том, что на начальном этапе менеджер пытается взять на себя одновременно и креативную, и управляющую роли.*

Дизайнер игры *Пока начинающий менеджер обивает пороги государственных учреждений, об игре и только об игре будет думать дизайнер игры. Понимание того, что игре нужен дизайнер, приходит не сразу. Мы провели несколько лет без ведущего дизайнера игры: «а зачем он?». Все же умные, да? Все знают, как делать игры, все играют с пеленок. Нужна ролевая система? Без проблем, сейчас втроем сядем и сваяем по-быстрому. А то, что спецификацию для программистов надо написать, – никто тогда не думал. Сели, поболтали, отдали программерам – валяйте! Программисты: да, без проблем, пишем! А через год выясняется, что танки стреляют снарядами из выхлопной трубы и такого понятия, как дуло в коде вообще нет! <...>*

Таким образом, ведущий гейм-дизайнер, он же лидер проекта, он же креативный директор, держит игру за вымя как родную – для него это

единый кусок. Он ставит задачу всем остальным. У него есть «видение», которое он осторожно носит в своей вихрастой голове…

Теперь нам нужны люди, которые сумеют воплотить это самое «видение» в реальности – в единицах и нулях.

Программисты *Без ведущего программиста никак не обойтись. Он у нас и архитектор проекта, и менеджер, раздающий задания подчиненным. В зависимости от масштабов игры понадобится еще несколько программистов – графики, логики, AI, интерфейсов, всевозможных инструментариев.*

Художники *У ведущего художника три ипостаси, ему еще сложнее – он одновременно и менеджер, и технолог, и арт-директор. Менеджер распределяет работу между своими подчиненными, технолог решает, какой инструментарий использовать для создания моделей, через какие плагины ее прогонять и как ее потом вставлять в движок. Арт-директор, понятное дело, определяет стилистику будущей игры. Со временем все эти задачи будут решать разные люди, но пока парню придется как следует поработать. В помощь ему мы отрядим, пожалуй, 3D-художника, который будет рисовать модели, и «текстурщика», который займется ясно чем. Впрочем, скорее всего, это будет один человек, которому мы для экономии средств поручим еще и ролики создавать.*

Внешние сотрудники *Чтобы сэкономить денежку, звукорежиссера и композитора в штат брать не будем – пусть творят на дому. Так же поступим с дизайнерами уровней. Или нет?*



Виталий Шутов

Похоже, Орловский – и впрямь голова…

Да, Шутов-то ответил. Пишет: «Мы не практикуем работу на заказ – за исключением звука. Если для буржуев аутсорсинг – первый способ удешевить разработку, то для России это верный путь взвинтить стоимость проекта до небес. Так уж получилось, что наши фрилансеры – ну очень крутые художники, звукоинженеры, программисты, сценаристы. Они либо слишком талантливы для работы в офисе на фултайм, либо требуют неразумных окладов. Работа с внешними производителями окупается лишь в случае ОЧЕНЬ большого провала сроков. В общем, лучше повысить оклады постоянным сотрудникам, чем вбухивать деньги в независимое эго».

Товарищ Шутов, а как искать людей?

«Нужные люди набираются через объявления. И лучший способ размещения таких листовок – локальные сети. Общедоступные серверы – не лучший выбор. Там куча объявлений от компаний, которым тоже нужны гении, но при этом они готовы платить. В Интернете гораздо больше людей, но они вам совершенно незнакомы. К тому же, верите ли вы, что команда энтузиастов, знающих друг друга только по переписке, может работать эффективно? То-то. Из области фантастики. <…>

Итак, лучший способ набрать людей – локальные сетки. Желательно, чтобы такая сеть обладала более-менее «индустриальной» ориентацией – сеть институтского общежития вполне подойдет. А с людьми главное – не переборщить. Никогда, никогда не начинайте первый проект из соображения «потрясти мир»! В лучшем случае это будет долгий и дорогой в плане денег и нервов забег. И посредственная игра на финише. В худшем – вы утонете. Начинайте с маленьких, быстрых игр. В этом нет ничего стыдного, практически все именитые команды дебютировали именно так (либо приходили в КИ из других отраслей, но уже имея дизайнерский опыт и понятие о том, что такое «проект»). Для начала 5-7 человек – более чем достаточно. А больше вы и не найдете…»

Кажется, разобрались. Блок-схему нарисовали (пока в уме). Итог? У Орловского в книжке так: «Ядро нашей студии состоит теперь из четырех человек, плюс 5-10 исполнителей, плюс несколько внешних сотрудников. Сколько может стоить содержание такой студии? Возьмите стоимость аренды 4-комнатной квартиры и прибавьте зарплаты сотрудников. В Москве студия из 10-15 человек может стоить около 13 тыс. долларов в месяц. В регионах – в два-три раза дешевле».

Постойте, дяденьки… Откуда у начинающего, даже если он прямиком из Америцы, столько денег? Ведь это дело надо умножать: на 12, на 24… Папа на ниппели к велосипеду столько не даст, а у мамы под половицей больше ничего не осталось. И вообще, как долго придется кормить этот кодерско-дизайнерский бомонд?

[Надпись на обороте] Будете в Зеленограде, ищите красное кирпичное здание с крыльцом в форме огромного банана. Всегда рады, MiST land.

За разъяснениями к Шутову, нашему доброму e-mail-корреспонденту (обязательно съезжу в Зеленоград!):

«Первый проект не должен длиться больше девяти месяцев. Ни в коем разе! Как показывает практика, любой расчетный срок всегда вытягивается примерно в полтора раза, поэтому к указанным девяти месяцам присовокупите еще три-четыре. Но стоит затянуть процесс на два-два с половиной года – пиши пропало! Не обольщайтесь: даже если графический движок можно написать за неделю, игру так быстро не сделаешь. Графика – не геймплей! Сначала все идут с опережением сроков. И, окрыленные такими «прорывами», на встрече с издателем залихватски занижают реальный срок разработки почти вдвое. Да, да, такую ошибку допускают почти все. Поэтому заучите: первые 70% проекта делаются за 30% времени, а последние 30% – за все оставшееся время. Получается, что последние 30% – это и есть игра, а все, что перед ними, так, технологическая демо-версия».

А деньги, деньги?! А, вот:

«На начальном этапе команда не должна стоить больше 3-4,5 тысяч у.е. Даже не пытайтесь снять ААА-офис, кабинеты вам ни к чему. Все будет. Но не сразу. Простой 2-3-комнатной квартиры на первое время хватит за глаза. <…> Прикинув, получим общий бюджет первого проекта: не больше 20-40 тысяч долларов».

16 января
Сколько платить? Как делиться?

Хорошо, допустим, место для работы найдено (квартира отправленной на дачу бабушки), компьютеры позаимствованы из вычислительного центра областного Дома пионэров, а сотрудники… Скажите, пожалуйста, кто из ваших знакомых откажется участвовать в создании самой продвинутой игры на планете и дележе последующих миллионов? Дураков нет – все хотят!

На первом этапе профессионализм особенно не требуется, главное – люди должны быть недорогими и готовыми много работать. Под эту весовую категорию очень хорошо подходят студенты, правда, у подлецов периодически случаются проблемы с сессиями. Все сотрудники ищутся по знакомству – одногруппники, соседи по общаге, друзья друзей. В комнате будущей студии витает бриллиантовый и табачный дым, все двери кажутся широко открытыми, возможности – безграничными… И это правильно.

Но существуют оговорки. Мы уже наслышаны, что, к примеру, некоторым молодым девелоперским студиям оказалось не под силу противостоять хищным набегам хэдхантеров и просто завистливых конкурентов.

Правдоруб Виталий Шутов прошелся на этот счет следующим образом:

«Я знаю несколько примеров, когда переманивание человека в другую команду заканчивалось для проекта трагически. И это одна из причин начинать именно с «мелкой» игры. Чем меньше срок девелопмента, тем меньше вероятность потерять в процессе ключевого человека. А вероятность такая всегда есть, и она возрастает с каждым месяцем затягивания проекта. Как показывает практика, программисты уходят в оффшор-программирование, художники тянутся в рекламу и телевидение, где зарплаты несоизмеримы по сравнению с игровой индустрией. Поэтому бороться с «перебежчиками» можно лишь методами пропаганды и морального окучивания. Но даже если кто-то сбежит, не отчаивайся: в конечном итоге в команде остается костяк, на который можно положиться даже в самые тяжелые минуты. Если выживешь, конечно. Как у тебя с костяком? <…>»

Итак, брат Серега, давай подытожим: каким образом лидер команды (а ты ведь лидер, нет?) может привлечь людей в студию и заставить их работать? Вот о чем нужно сейчас думать…

Если верить «Освоению целины» (г-н О[рловский], вы бы и у Лукаса не затерялись, гадом буду), есть несколько вариантов:

Вариант «Золотые горы» *Как правило, начинающий менеджер обещает своим сотрудникам золотые горы. И это естественно, потому что денег у него нет. Бизнес-модель юной команды разработчиков: «Давайте сделаем игру, игра станет хитом, издатель на ней заработает сто миллионов и нам десять отвалит. «Поэтому, чуваки, – говорит менеджер, – мы вам сейчас много денег платить не будем, зато потом вы получите… скажем, половину от этих десяти миллионов. Не фигово ли?»*

Конечно, хорошо. Тем более что пахать, кажется, придется недолго, всего год. Делая первый проект, предполагать, что он займет более года, – безумие. Как можно делать что-либо больше года?! Несерьезная мысль! «Все программы, которые мы писали в вузе, мы писали за три дня. Хорошо, на игру мы потратим неделю!» Но реальность кусается: на самом деле серьезная игра делается два-три года, никак не меньше. Вряд ли мои люди смогут питаться святым духом так долго. <…>

Не рекомендую делать первые проекты дольше полутора лет. Мотивации же «бесплатных» бойцов хватит на несколько месяцев, максимум – полгода. Потом сотрудники начнут уходить, и вы останетесь в очень странной ситуации, потому что все знания будут потеряны – они останутся в головах тех, кто ушел».

Операция «Друзья навсегда» *<…> Впрочем, о какой мотивации может идти речь, когда мы все в команде – друзья с детства! Мы не оставим друг друга в беде и непременно доведем начатое до конца! Бла-бла-бла… Дружеские отношения способны удерживать людей дольше, но, к сожалению, рано или поздно и они заканчиваются.*

Дружеские отношения должны рождаться хорошими рабочими отношениями, не наоборот. Это не все понимают, потому что на начальном этапе очень сложно разделять дружбу и работу. Кто-то женился и обнаруживает, что ему банально нужны деньги. Он уходит, и это воспринимается остальными как личная обида: ты, мол, всех предал. <...>

Бизнес-предложение «Друзья-акционеры» *Решить проблему с зарплатой можно, если сделать всех членов команды акционерами, просто поровну поделив будущую прибыль между ними. Привлекательный на первый взгляд, этот вариант – самый запущенный, потому что принимать решения становится просто невозможно. Кто будет нести финансовые риски? Никто! А кто будет получать прибыль? Все! А кто главный? А никто не главный, сейчас вместе сядем и договоримся. А это значит – бесконечные споры по любому поводу. Такая команда может дотащить проект до финальной стадии, но по завершению игры имеет отличные шансы развалиться.*

Позвонил Виталию: «<...> я не верю в команды, где руководителей несколько. Даже если они управляют «разными направлениями». Всегда должен быть один человек, способный сказать финальное слово в любом споре или конфликте. Никакой совещательности! НИКОГДА!! Во-первых, любой вопрос, решаемый голосованием, уже потенциальный повод для взаимных обид. Во-вторых, это обязательно интриги, порой смешные и нелепые. Ну и последнее: это ничья ответственность, невозможность активного маневрирования и быстрых решений. Девелоперы, чье управление происходит путем общих собраний, напоминают мне сонную рыбу на прилавке. Я не знаю примеров команд, просуществовавших таким образом долгое время».

Получается, большинство «экономных» решений, которые не требуют крупных начальных капиталовложений, – ущербны и рано или поздно приведут к кризису команды. Значит, нам нужны деньги, много денег.

А сейчас, «Русский Шит», держись: денег на создание новой команды без серьезной на то причины ни один издатель не даст! Вывод: молодая команда буквально обрекается на перманентный кризис во время работы над первым проектом – выживают только сильнейшие.

Мы – сильнейшие. Мы – сможем.

5 февраля

Какую игру делать?

Двух мнений быть, разумеется, не может! Мы будем делать игру нашей мечты. ТЕРМИНАТОРЪ III ™ обнаруживает своего незаконнорожденного [описание игры убрано по просьбе Сергея. – ***Прим. ред.****]. Возможно, мы добавим в нашу игру авиасимулятор, чтобы самолично охотиться за неопознанными летающими тарелками. Плюс стоит подумать о необычном multiplayer, по аналогии с Battlefield 1942, только с участием 256 человек одновременно: ты можешь быть агентом, ученым, инженером или пилотом истребителя! Класс! Антоша, за дело?*

Вместе с тем читаю у прозорливого Орловского:

«<...> обычно начинающая команда стартует с «игры своей мечты». Не самая хорошая идея! Почему? Не хочу никого обидеть, но, увы, людская фантазия – штука довольно предсказуемая. Как правило, «игра мечты» – это нечто, собранное из двух или трех уже известных игр. Причем «новая игра» считается «безусловным прорывом». И основной аргумент такой: «это будет гениальная игра, потому что так никто не делал!!!» А мысль о том, что ее никто не делал, потому что это никому не нужно, ребятам в голову, конечно, не приходит. Поэтому очень важно «обкатать» свою идею. Бегать по издателям, по разработчикам, советоваться со знакомыми направо и налево. Очень часто люди боятся рассказывать свои идеи, им кажется, что они настолько гениальные, что их тут же украдут. Они не понимают, что важна не идея, важно «шило в заднице», возможность и энергия эту идею воплотить. Вот что ценится!»

Ну, допустим, мсье Орловский, энергии у нас на электрификацию всей страны хватит. Однако должно при выборе первой игры соразмерять свои запросы со своими возможностями. И это мы и без вас понимайт. Допустим, мы сели впятером и решили: самый перспективный рынок – спортивные игры на консолях, поэтому будем конкурировать с Electronic Arts на мультиплатформе. Достойная цель!

Да только ни черта не получится. Лет двадцать будем работать, без особенных шансов на успех. Двадцать лет жизни посвятим этому труду! И все впустую.

Почему? Потому что, скорей всего, мы очень плохо разбираемся, как эти самые спортивные игры делать. И у нас нет тридцати млн. баксов на разработку. И так далее. Бессмысленно конкурировать там, где у нас нет шансов.

И вообще – шансы еще остались?..

Хадж прислал доклад О[рловского] на прошлогодней КРИ (я его тогда подло пропустил). Бум изучать.

[Доклад Сергея Орловского попросту вклеен в дневник. – ***Прим. ред.****]*

Дизайн первого боевого робота Антоха (бездарь!) срисовал с домашнего кролика Федьки.

Доклад Сергея Орловского на КРИ-2003.

Битва с «толстыми». Партизанская война по науке

<...> Глупо, наверное, просить начинающего разработчика читать книжки по стратегическому планированию, но это действительно крайне полезно. Выбор будущей игры — это серьезное стратегическое решение. Тут нет права на ошибку.

Есть четыре аудитории. Это игроки, издатели, пресса и команда. Ты должен продать игру четырем аудиториям. То есть команда должна с интересом делать игру, пресса — писать кипятком, издатель — пребывать в макдаковском трансе, игроки — играть во все это ночами напролет. Причем требования аудиторий подчас самые противоречивые.

Пункт первый: Аудитория

В первую очередь давайте решим, для кого мы будем делать игру. Странный вопрос. Конечно, для всех! Плохая идея. Для начинающего разработчика очень важно выбрать максимально узкую нишу. Если мы делаем игру для девочек 13 лет, то, возможно, мы окажемся самым лучшим разработчиком среди тех, кто делает игры для девочек 13 лет.

Или мы делаем что-то для хардкорных игроков, например, походовые стратегии. Или симуляторы. Рынок очень узкий, «толстые» туда не лезут, потому что места им мало. А для нас — вполне достаточно.

Именно так получилось у «1С» с «Ил-2», у Nival с «Silent Storm». При этом мы не маленькие, мы не новички, и тем не менее мы выбрали нишу — и заняли в ней лидирующие позиции. С другой стороны, мы сейчас молотимся за RTS-рынок с «Блицкригами». Это очень большой рынок, и даже у нас доля там пока очень маленькая, поэтому начинающим я его вообще не рекомендую. <...>

Пункт второй: Платформа

Игра для PC? Почему бы не рассмотреть другие варианты? С игрой для сотового телефона или PocketPC вполне справится команда из пяти человек. Причем конкурировать она будет с такими же небольшими студиями, а значит — есть шанс пробиться на рынок. Среднюю игру для GameBoy Advance осилит группа из десяти человек. Для крепкой PC-игры, которая хочет завоевать западный рынок, потребуется никак не меньше 30 человек, а для игры класса AAA — все пятьдесят. Про PS2 и Xbox лучше не думать вообще. Рабочее место разработчика для PS2 стоит около $20000, а в команде должно быть не меньше полусотни опытных сотрудников.

Если команда из пяти человек замахнется на PC-блокбастер класса AAA, ей придется конкурировать с командами по 50 и более человек, а значит — шансов на успех нет. Компактным командам имеет смысл подумать о создании игр на «компактных» платформах.

Пункт третий: Жанр

А что жанр? Конечно, это будет RTS! Мы играли в RTS с самого рождения и имеем совершенно четкое представление о том, каким должен быть WarCraft 4, а то и StarCraft 3. Впрочем, у нас есть идеи и насчет убойного 3D-шутера — да такие, что мир закачается. Конечно, у вас есть свой план революционных преобразований в любом жанре, однако лучше начинать на слабо заселенных территориях. Нужно найти свой путь, чтобы рядом по возможности не было «толстых».

Когда вы лоб в лоб столкнетесь с «толстым», вас сомнут, даже пикнуть не успеете. Сделаете игру, которая никому не будет нужна, продаваться она не станет, и на следующий год вы закроетесь.

Пункт четвертый: Сеттинг

Правило то же: старайтесь избегать конкуренции. Вторая мировая или наши дни — очень раскрученные, популярные декорации. Но заметят ли вашу игру? Вы будете удивлены, но фэнтези не очень популярный среди потребителей «сеттинг», при этом жутко перегруженный конкурентами. А вот, к примеру, Первая мировая — не особенно лакомый вариант, зато и игр по соседству не видно. Неплохая идея? Возможно. Но нужно думать дальше...

Пункт пятый: Ключевые особенности игры

Трудно удержаться от желания вставить в первую игру как можно больше всевозможных «особенностей», но чтобы легче потом было разговаривать с издателям и прессой, придется наступить на горло собственной песне и выбрать из сонма достоинств будущего шедевра один — и такой, чтобы все ахнули.

Сформулируйте ключевую особенность своей игры в одном предложении и расскажите о ней своей бабушке. Если бабуля сможет повторить это предложение через три дня, то, возможно, вашу игру смогут понять другие люди. Если вы рассказываете о ключевых особенностях 15 минут и сбиваетесь через слово, то, скорее всего, вы не сможете рассказать о своей игре ни прессе, ни издателям, ни покупателям, никому. До свидания.

Пункт шестой: Технологии

Начинающая команда, в которой работают два-три программиста, должна отдавать себе отчет — революцию в области графических движков она, скорее всего, не произведет. В Nival сегодня только «на технологиях» работают свыше 10 программистов. Если у вас нет таких ресурсов, потребуются дополнительные затраты на лицензирование готовых движков. Или же ищите оригинальные ходы, например, используйте воксельные технологии. <...> Про-

стые движки вполне можно получить бесплатно. Современные стоят от 50 до 400 тысяч долларов.
В прошлом году мы продали «1С» несколько лицензий на движок «Блицкрига», для ее внешних разработчиков, и сейчас уже появляются интересные проекты («Карибский кризис», «Сталинград»). Возможно, мы будем продолжать это дело и с движком «Блицкрига-2». Для начинающих — тоже выход.

Пункт седьмой: Масштаб

Бюджеты компьютерных игр в России сейчас колеблются от $10000 за игрушку для детей до $1000000 с лишним долларов за блокбастер AAA-класса. На Западе на разработку AAA уходит до 15 млн. Хорошо бы, конечно, сразу получить на руки миллион, и — ух! Но — не дадут. И правильно сделают, потому что вы еще не умеете такие деньги тратить. В игровой индустрии ценятся опыт и история успешных проектов. Молодой команде гораздо правильнее потратить три года на создание трех небольших игр, чем на разработку одной, «эпической». В «Буке», например, не дают начинающему разработчику делать игры дольше полутора лет.

Пункт восьмой...

Боже, хватит! У меня уже голова кругом. Что делать? Куда податься? Судорожно листаю файл в самый конец. Вот:

Правило одно: делайте то, что у вас лучше всего получается. Если у вас есть «под рукой» профессиональный писатель — делайте проекты для России. Вот, допустим, вы с Лукьяненко на дружеской ноге. Это ваш конек, на нем можно сделать фантастический квест для России. Если у вас в штате Фоменко и звукорежиссер от бога, то займитесь локализациями, самое милое дело, почему нет. Если в вашей команде есть крутой дизайнер карт — вперед, к аддонам! Потрясающие художники, да и вы тоже не лыком шиты, пришли из 3D, — надо делать заказные аутсорсинг-ролики. Чувствуете себя Кармаком — концентрируйтесь на middleware и продавайте другим разработчикам свои технологии, это тоже вполне себе рынок.

Концентрируюсь и консультируюсь со ставшим почти родней В[италием] Ш[утовым]:

«Самые продаваемые, практически безотказные – игры в жанре action и arcade. Продаются всегда, везде, вне зависимости от ценовой категории! Можно сделать шутер за миллион (при условии, что это будут грамотно потраченные деньги), и он принесет прибыль; но можно сделать и за 10 тыс. – и прибыль тоже будет. На втором месте стратегии, особенно RTS. Желательно быстрые, ураганные, берущие за глотку. Выбор сценария: либо злободневные, либо на вечную тему фантастики (или фэнтези). Для России еще характерны «нишевые русские квесты». Но это чистый ужас, да! <...>

Еще одно отличие от Запада: здесь совершенно не любят покупать сборники игр, головоломки и так далее. Они просто не кажутся потребителю достойными вложения капиталов...»

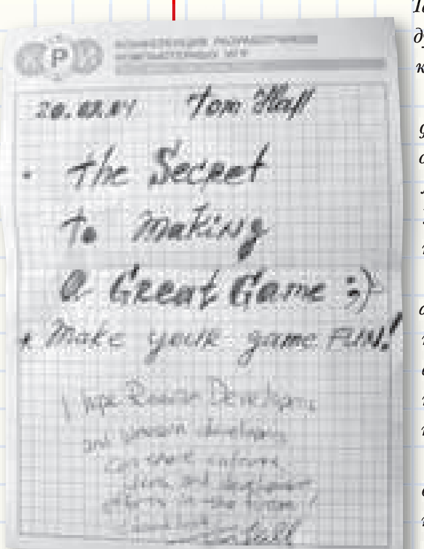
Антошка Соколов на КРИ-2004, собственной персоной. Ты зачем поперся глазеть на симуляторы, бестолочь? Я же сто раз просил выклянчить у Ромеры исходники «Командера Кина»!



22 февраля
КИмидж-лаборатория

Вернулся с КРИ (Олежка сам не пошел – но друга провел. Люблю). Все говорят: «В прошлом году было лучше». Глупости. Блажь. Кто укажет, чем затертый и набитый безалаберным студенчеством второй гуманитарный корпус МГУ превосходит гостиницу «Космос», былинный оплот интердевочек и штаб-квартиру иностранной разведки? Что, беляши и пакетиковый чай на весу вкуснее благостных шотов эспрессо и удобнее подогреваемых на свечах сосудов с зеленым чаем в одном из способствующих цивилизованной беседе кафе отеля? Конечно, не хватает перформанса с виджеем, стриптиза, тапера или скрипичного дуэта, но это дело наживное – ждем в следующем году.

КР(компьютерных)И пытается стать мероприятием чинным и цивилизованным, и в этом ее стоит всемерно поддерживать. Для зарубки в СМИ и плакатных титров организаторы разорились и приобрели звезд КИ-эстрады. Как водится, селебритиз давно ушли в тираж, но это ничего, таковы старперские нравы Нью-Москвы. По той же столично-провинциальной привычке цену за любование неказистыми профилями Тома Холла и Джонни Ромеро (некогда алкавшего сделать народы мира его личными «домашними суками») заломили несусветную. В результате только папики с барсетками и челядь смогли взглянуть в припухшие глаза кумиров своей юности и спросить сакраментальное: «Как дела, Джо?». Гвоздевые Томми и Джонни тем временем ошарашено потирали крайне ухоженные физиономии, пытались петь хиты десятилетней давности и как-то замалчивали факт своего пенсионерского существования.



Теперь они пыхтят над идеей сделать «своими суками» маленькие iPAC, а на большее, увы, не претендуют. Мир им. [Совершенно не разделяем мнение автора о КРИ (см. хотя бы наш новый выпуск «Тех, кто»!), но слово – ничего не трогать в дневнике – свято соблюдаем. – ***Прим. ред.****]*

Доклады и семинары в подавляющем большинстве безыскусны, сухи неразмоченным сухарем, физиологически непривлекательны, как учительница музычки из известного фильма. О публике спикеры не думают, мечтают лишь отбубнить в направлении зала и поскорее смыться. Тем не менее все помнят прошлогодний «Тур де Франс» Орловского, но повторить его не догадываются. Утянутые из Интернета забавные картинки Кранка в окружении текстовой депрессии конкурентов сродни явлению звука в кино. Опять-таки, чистый имидж.

Ищущих издателя, себя и цель в жизни девелоперов почему-то посадили в полуподвальный аквариум. Наблюдая за их бытием с высоты фойе, хочется облить сверху из ведра, взбодрить палкой особо вялых, бросить вниз буханку хлеба и посмотреть, будут ли драться. По крайней мере в Древнем Риме именно так и поступали с рабами и пленными, сидящими в ямах. Еще можно натравить голодных львов, тигров и аллигаторов – то-то был бы праздник!.. Два дня несчастные коротали время за игрой в трик-трак, жгли костры надежд и выли на луну...

Зато в тонкой кишке издательского пастбища царил базарный цейтнот. K-D LAB купила для стенда невыносимо уродливых женщин с 5-м размером, «Никита» украсила собственное гнездо кастрюльниками, а на стенде Gaijin Entertainment нелепо размахивали руками в попытке поуправлять драконом. Отчаянно хотелось перекинуть через их хрупкие плечи хотя бы швабру: птичий размах конечностей летунам не дается, через пару минут отвыкшие от активного образа жизни гости Конференции опускаются на пол разве что не бездыханными. Вспоминается чикагское гетто.

Покидать владения КРИ было легко, но скомканного ощущения неловкости от увиденного больше нет. Приятно. КРИ работает над собой, цель – Games Developers Conference и сакраментальное «трех дней на все маловато» – витает перед глазами. Прямо держать, кабальерос.


...но Антоха перепутал Джонни с Томми и вместо кода притащил какую-то танку на салфетке. Ну как с таким работать?!

24 февраля

Где деньги, Билли?

Звонил в Дорогую Редакцию, мягко, без нажима плакал-спрашивал, где взять деньги (ибо на носу первые выплаты). Вместо денег крокодилы прислали фрагмент очередного интервью с О[рловским]. Сижу, читаю. Болтаю с В[италием] по ICQ.

«<...> Если раньше российские издатели бросались на любого более или менее вменяемого разработчика, и даже на некоторых не очень вменяемых, то сейчас критерии отбора резко выросли. «Бука» заявляет, что им нужна в среднем одна команда в год, а это очень жесткий конкурс, потому что новых команд появляется гораздо больше. «1С» тоже в последнее время сильно подняла планку. Поэтому сейчас выходить на рынок крайне сложно. <...>

Я, на самом-то деле, не очень и хотел создавать свою студию. Когда-то давным-давно мы пришли в «Буку» и сказали: давайте мы у вас в штате будем игру делать. А мне ответили: нет, спасибо, денег дадим, но в штат не возьмем. Так и родился «Нивал». У нас не было желания делать свою компанию. Мы просто хотели заниматься играми...»

Мы, что характерно, тоже хотим «заниматься играми». И при этом являемся чрезвычайно вменяемыми, профессиональными и приятными в общении людьми. У меня даже есть серый костюм и новые черные носки в полоску. Каждое утро я облачаюсь во все это хозяйство и иду...

Вот только куда – к издателям или инвесторам?

А что на это скажет классик Орловский?

«Издатель дает вам деньги навсегда. Он знает, что вы потратите их на разработку и обратно не вернете. Он понимает, что дело рискованное, и все риски берет на себя. Он помогает вам развиваться, он вас пиарит, короче – продвигает по всем фронтам. Инвестор же просто дает вам денег, причем хочет потом получить их обратно. И это самое неприятное.

Я не рекомендую молодым командам пользоваться услугами инвесторов, хотя в последнее время они и проявляют активность: «Ага, игры, прибыльное дело! А давайте-ка мы в вас денег закачаем?» А потом удивляются: «А что с проектом, почему, мать вашу, убыточный?» Команда терзается, люди квартиры продают. Индустрия страдает – поощряются не самые профессиональные команды, потому что сторонние инвесторы в производстве игр не разбираются. Деньги должны вкладываться туда, где они хорошо используются».

Минуточку, Виталий, кажется, предлагает более экзотический вариант: изготовление игр на заказ.

«You received the message. Одна из возможностей заработать – сделать проект под заказ. И, ты удивишься, в роли заказчика не обязательно выступать кому-то из «индустрии». Это особенно актуально для провинции. Почти в каждом городе есть свои «процветающие», скупившие все, что можно в этих широ-

В нашем шутере, кроме крофтихи™, обязательно будет красавица Нюрка и все ее подруги! Антон не подражаем.

Первые скетчи девочкам очень понравились...

тах. На федеральный уровень у них денег не хватает, а в регионе остались лишь вы со своими игрушками. <...>

История знает немало примеров, когда финансирование игрового проекта брали на себя какие-то водопроводные конторы и даже заводы по производству... БТР (о ВПК!). Как найти заказчиков? Главное – засветиться в местной прессе. Как правило, локальные курилки с восторгом чирикают про все родное, областное. В том числе и про «дворовых гениев, делающих компьютерные игры». Может сработать! К нам, например, уже с десяток раз обращались сторонние компании с предложением сделать игру для них персонально. Нам это не интересно, но к знакомым «молодым» мы их непременно отправляли. И в нескольких случаях дружба очень даже выгорала».

Ползаю в Интернете практически на брюхе, раскопал только вот это:

«Как издатель финансирует разработку? Есть две крайности. Первая: flat fee. Допустим, затраты на разработку вашей игры составляют $150000. Издатель выплачивает вам поэтапно $200000 и говорит: «спасибо, до свидания». Все, что он заработает на вашей игре, его. Если заработает, конечно.

Другая крайность: вы приходите к издателю, даете ему диск и говорите: вот игра, авансового платежа не надо, продавайте ее и платите мне процент от прибыли (т.н. роялти). Обычно роялти в таком случае высокие, потому что риски у издателя минимальные.

Между этими крайностями – сонм промежуточных вариантов. Самый распространенный: издатель делает аванс-взнос, который обычно не превышает бюджета разработки, и платит разработчику роялти, после того как покрывает свои затраты. Тут есть миллион схем, но в целом – издатель оплачивает разработку, а потом участвует в прибыли. При этом очевидно, что таким образом издатель мотивирует разработчика».

Так что получается? Разработчику совсем не нужны свои деньги? Пришел к издателю, показал пару картинок, увлек идеей нового проекта – и вот уже контракт в кармане, ежемесячные платежи, а потом и роялти?

Орловский в «Целине» пишет так: «Если вы начинающий разработчик, публикатор не станет подписывать с вами контракт на уровне «идеи». Ему нужно увидеть демо-версию. По моему опыту, на изготовление продаваемой демо-версии уходит приблизительно половина бюджета всей игры. Причем в начале вам эти слова, конечно же, будут казаться полным бредом. Но факт остается фактом: половина бюджета! Особенно жесткие требования к демо-версии у западных издателей. Когда мы продавали «Проклятые земли», то потратили на демо две трети бюджета».

Удивительно, но даже у опытных разработчиков есть проблемы с финансированием новых проектов. Когда ты приходишь со старой идеей, тебе верят. Аддоны, вторые и третьи части – пожалуйста, вот деньги. А когда выкатываешь новую идею (наш случай), тебе не верят и ласково просят показать демо.

Теперь вам ясно, почему так много игр с числительными в названии?!

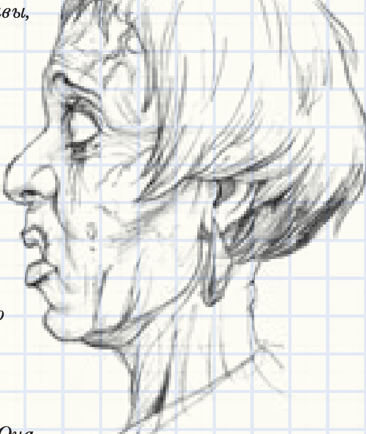
Отдельный вопрос: чего бояться и как себя вести при встрече с потенциальным издателем.

Ш[утов] съел на этом не одну собаку:

«Самое главное – не подписывайтесь на кредитную линию. Это когда на выданные вам деньги издатель накручивает проценты. Операция сродни кредиту в банке, только в случае банка вы, расплатившись за кредит, доход будете получать единолично, а в случае с таким издателем большая часть доходов будет оседать в карманах «доброго папаши». Еще один узкий момент – «переходящие роялти». В случае, если ваш издатель не сможет выгодно продать проект, вы обязаны отчислять ему часть денег с роялти... следующей игры!

<...> и хотя я уже давно о таком пиратстве не слышал, но кто его знает: берегитесь, если в контракте издатель обязывает разработчика отчислять проценты со всех следующих проектов! Аргументация железная: «ведь мы вас раскручиваем».

Следующий важнейший момент заключается в планировании бюджета команды. Запросите у издателя слишком много – и он ничего не даст, обидно обзовет «хапугой» и развернется на 180. А возьмете мало – будете голодать, грызть подошвы, как Чарли Чаплин, и проводить ночи на «панели». <...>



Важно сразу понять: большими должны быть первая и последняя выплаты. В начале совершаются покупки: техника, мебель, снимается помещение. А в конце возникают внешние заказы: звук, музыка, чисто косметические расходы. При этом наивно рассчитывать, что к концу работ половина команды уже будет свободна. Бред и чушь. Мальчики и девочки, поверьте: ВСЯ команда будет пахать, словно стадо осликов, вплоть до завершения проекта! И даже некоторое время после.

И еще. Всегда прибавляйте 20% от ежемесячной нормы к бюджету – на «непредвиденные расходы». У опытного издателя такая графа в бюджете не вызывает вопросов, у жадного вам придется ее маскировать. Неважно подо что, но придется. Гораздо опаснее вообще не закладываться под неожиданности – что бы ни говорил издатель.

И всегда помните о налогах! Большинство небольших компаний, особенно начинающих, сейчас работают по «упрощенной налоговой схеме» – рекомендую. Она

изрядно облегчает положение, но скидывать со счетов налоги не стоит. Их обязательно надо учитывать: просчитать, какие будут «безналовые» поступления и траты, чем придется поделиться с любимым государством. А если издатель делает огромные глаза и спрашивает: «какого черта это здесь делает?!»? Плохая примета!»

О'кей. Вы трудитесь, выкладываетесь по полной, но уже очевидно: проект запаздывает, команда не укладывается в сроки. Что делать? Удавить программистов, посыпать голову пеплом или почитать классика русской литературы Чернышевского?

Виталий считает так: «Открою страшную тайну: в указанный срок выходит мизер проектов. Почти все не успевают. К такому повороту дел надо быть готовым и встретить его мужественно. Во-первых, надо проанализировать ситуацию. Зачастую причиной срыва сроков является «скромность» или самоуверенность сочинителя бизнес-плана. Часто – случайные факторы, вроде сгоревшего жесткого диска главного программиста. Для маленькой команды это вселенская катастрофа, апокалипсис. Издатель должен относиться к таким вещам как минимум с пониманием. Если честно, в случае с маленькой, начинающей командой ответственность на издателе в разы больше, чем на разработчике. Потому что разработчики элементарно неопытны, не знают что к чему, переоценивают собственные силы. <...>

Какими бы ни были причины и оправдания, штрафные санкции неизбежны. Из вполне реальных – снижение роялти. Что и понятно – финансирование увеличивается! Совсем плохо, если издатель мстительно хочет урезать бюджет. Ничем хорошим это не заканчивается: люди бегут вон из команды, проект в ужасе тянут один-два человека».

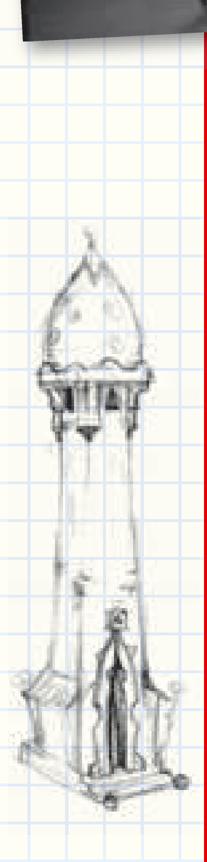
Ленка и Нюрка с Мафинкой из, кажется, «КаДэ Лав». Вауч, я на них упал!

25 февраля
И снова КРИ?!

Антоша, КРИ давно йок! Забудь, займись делом, заррраза!

Нет же, прислал мне сегодня SMS рекордных размеров: «КРИ – это здорово. [Кто бы спорил. – **Мое прим.***] Все выставочные стенды перекочевали прямиком из 2003-го, некоторые доклады было невозможно слушать, а живой и трепещущий «Сталкер» огорчал прохожих небезукоризненной физикой с не самой большой «плазмы». Все равно, КРИ – это здорово, Серег. Потому что Кранк опять вдохновенно бубнил о чем-то своем, и все окончательно поняли: руки кенигсбергского гуру, кыш от игр! Задача этого большого ребенка – генерировать идеи и задавать вектор послушникам, коих в просторном лекционном зале оказалось полстраны. <...> И это счастье, что никуда не делись «плановые откровения» сотрудников «Нивала», придающие действу рабочую атмосферу и в который раз доказывающие бесспорную истину: повторение – добрая и заботливая мамаша. Потому что в толпе то и дело мелькали вдумчивые пятнадцатилетние, украшенные значительным бэджем «Разработчик»: мальчики строчили что-то в своих блокнотиках, вместо того чтобы пялиться на робких коров (booth babes) и махать руками перед стендом Gaijin Entertainment. Потому что. <...> Увы, не обошлось без Ромеры, который нес несусветную чушь, а затем скрывался в бесчисленных кафе «Космоса», отыгрывая селебрити самым бесцеремонным и нетворческим образом. <...> «Ярмарка проектов» могла похвастать всего лишь парой интересных разработок и запредельным множеством крайне невразумительных творений: к несчастью, некоторые из них нашли издателя и будут обязательно растиражированы в ближайшем времени всем на потеху. <...> Масштаб мероприятия не заставляет трепетать, а стремление некоторых участников превратить серьезную конференцию в айлюли-балаган докучает пуще февральской слякоти. <...> Все равно, КРИ – это здорово. Почему? Да потому что».*

Кто-нибудь объяснит мне, что происходит с этим оболтусом? какими роллами отравился этот недоделок?



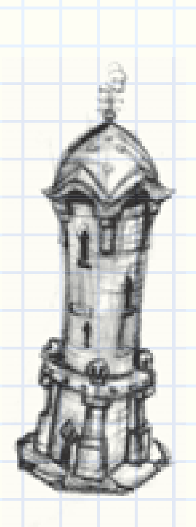
26 февраля
Западные издатели: миф или реальность?

О выходе на цивилизованный рынок мечтают абсолютно все. Но пытаются ли? Да, сложно. Мы ведь не знаем иностранной тарабарщины, хоть выучили ассемблер и ЛИСП. И еще с десяток АЯ. Да, страшно. За пунктирной линией границы – сплошь акулы бизнеса. Да, контактов нет совершенно. Зато самые доходные КИ-рынки, в том числе по предоплатам, находятся в Германии и Северной Америке (как правило, Канада отдельно от США уже нигде не рассматривается).

Между прочим, в сегодняшних «Ведомостях»... снова Орловский! На второй полосе. «Можно ли миновать Россию и сразу на Запад? Нет, никогда. Я рекомендую продавать игру российскому издателю. «Нивал» продает свои игры на Запад сам, так сложилось исторически – просто потому, что на тот момент никто этого делать не умел. Мы с нашим российским издателем постигали эту науку одновременно. С 2000 года мы финансируем свои разработки на «западные деньги». «1С» никогда не продавала нас «Западу». Мы – единственная команда в России, которая продает свои игры на Запад самостоятельно. Остальные делают это через российских издателей, и это правильно, потому что они, издатели, делают это куда лучше».

Созваниваюсь с Виталием, чтобы обсудить публикацию:

«Первое правило, особенно важное для начинающих разработчиков в случае прямого общения с Западом: ТОЛЬКО ЖИВЫЕ ДЕНЬГИ. И СРАЗУ. Никаких роялти! С роялти «кидают» даже в России с ее крохотным КИ-рынком, где все друг другу трут спины. А за границей подобный фокус – явление обыденное, нормальное. Даже крупные западные пабли-



шеры увлеченно «прокатывают» друг друга. Станут ли они церемониться с десятком русских парней, из которых лишь один – обладатель корявого английского? Поэтому лучше получить небольшую сумму, но сейчас, чем долго сидеть в ожидании вот-вот прибывающего мешка «зеленых». Стандартная практика выплат чрезвычайно проста. Первые деньги поступают по факту подписания контракта, затем – в момент сдачи бета-версии, потом – по «мастеру». Следующий этап: начало продаж либо через месяц после этого знаменательного события. Хороший вариант – работа через посреднические агентские конторы. Таких немало, они неплохо себя зарекомендовали.

За примитивную аркаду с бюджетом в 30 тыс. разумно требовать предоплату (с территории, то есть с одной страны) в районе 5-6 тыс. Если издатель утверждает, что благополучно пустил вашу игру по Европе за меньшие деньги, вариантов два. Первый: вас «кидают». Второй: не повезло, у вас ужасный издатель. А вернее всего – и то и другое. В целом, практика продаж на Запад показывает возможность получения как минимум 20-30 тыс. долларов».

Надо дерзать?

27 февраля
Вот тебе, бабушка, и Porsche

...Краткое содержание предыдущих серий. Продав дачу бабушки и ее саму (на галеры), мы сделали фантастическую «демо-версию» и подписали контракт с одним из российских издателей. Два с половиной года пахали как лошади: мало спали, плохо ели, редко мылись, совсем забыли про личную жизнь. Скоро всему этому придет конец. Мы перестанем тратить деньги и наконец-то начнем их получать.

Сколько?

Слухи о сверхприбыльности игровой индустрии если и преувеличены, то не слишком сильно. Успешная игра может принести до 100% с оборота: то есть вы вложили в разработку миллион долларов, вернули все сполна и еще миллион заработали. Понятное дело, прибыль делится между издателем и разработчиком. В какой пропорции? Как договоритесь. Как правило, в России разработчик может рассчитывать на роялти в пределах 20-50%, на Западе – 10-30%.

Любимая игра УЧУ-редакции Deer Hunter при бюджете около $50000 принесла создателям много-много миллионов. Moorhuhn – «немецкая версия» феномена. Однако надо понимать, что далеко не каждая игра продается с такими выдающимися результатами. На один успешный проект приходится множество гораздо менее прибыльных, сплошь и рядом случаются убыточные или просто остановленные проекты. В среднем можно говорить о норме прибыли в размере 20-30% от оборота. Это хороший показатель для любой индустрии. В «нефтянке» он выше, в большинстве других производств – существенно ниже.

Между тем оперировать большими цифрами и говорить о проектах во множественном числе – это удел издателей или крупных разработчиков вроде «Нивала». Результат трехлетних усилий молодой команды – это всего одна игра, которая может провалиться, окупить себя или взлететь к небесам. Несмотря на все попытки свести риски к минимуму, каждый раз – это лотерея. Каждый раз команда, затаив дыхание, бросает кубики от совсем не детской игры.

Да и у «Нивала» не все начиналось гладко:

«У нас были проекты, которые много заработали, и были игры, на которых мы почти ничего не. Первая игра, «Аллоды», и вовсе принесла убытки: мы потеряли около $50000. С тех пор у нас не было убыточных проектов, но зато случались такие, что сходились «в ноль», а это не слишком-то приятно».

На пути к серебристому Porsche имеется и еще одна статистическая преграда – первый проект редко «выстреливает». Вспомните, с чего начинали современные гранды: перед Wolfenstein 3D у id были интимные отношения с «Капитаном Киномъ», Blizzard перед WarCraft занималась викингами, GSC, прежде чем собрать «Казаков», разобрала WarCraft, да и ниваловцы, начиная «Аллоды» (как мы теперь знаем, убыточную игру), уже имели опыт более скромных игровых вещиц.

Снова О[рловский]: «Дейв Перри, глава Shiny, сказал как-то: «Чтобы сделать свой первый проект успешным, надо десять лет проработать в индустрии». Скорее всего, по началу по деньгам все будет очень скучно. И только потом некоторые – некоторые! – проекты будут «выстреливать» очень хорошо. Но далеко не все».

Орловский пишет: «...первые «Аллоды» даже близко не окупились.» Значит, пора закладывать «Каму» и продавать бейсболку с автографом Лукаса?
(Или это вторые? Господи, господи, кто же их разберет?)

29 февраля
В глубокой депрессии. Чтиво

Антон принес книжку, что-то про садомазохизм. Говорит, библия разработчиков компьютерных игр. «Рабы Дайкатаны». Перевел несколько глав для дневника, забавно. Читайте:

Глава первая. Тодд

24 мая 1999 года

Утром, вскоре после одиннадцати, Тодд забаррикадировался в своем кабинете на пятьдесят четвертом этаже третьего по величине небоскреба Далласа.

Сама контора-пентхауз влетела Отцам-основателям в два миллиона. Рабочие кубики – фибергласс и стекло, скользящие двери, стены, на которых можно рисовать маркером. Кабинеты Отцов: итальянские столы по 15 тысяч, на каждом – пара мониторов (21 дюйм по диагонали), огромные окна, сумасшедший вид на Восточный район. Комната отдыха с двумя бл[нрзб.] кроватями и тремя диванами, широкоэкранный телевизор, видеомагнитофон, две укромные телефонные будки, четыре игровых автомата и стол для пинг-понга. Душевая и раздевалка.



Том.

Содовая, душ, подушка: ты приходишь в контору в одиннадцать, а уходишь в пять... три года спустя.

Джон (Джон!), едва появившись, распорядился, чтобы Тодд и Джерри были «проэскортированы с территории». Мы все решили, что это, наверное, «внутренняя шутка» Отцов... Но Джерри нигде не видно, а Тодда собираются вырубать пожарным топором.

Джон такой мудрый.

Джон добрый.

Джон щедрый.

Джон, Сделай Меня Своей Сучкой... Пожалуйста!

Вот как это, оказывается, происходит: в полдень всех Отцов (даже Тодда, все еще выплевывающего щепки собственной двери) скромненько проводили на подземную стоянку, погрузили в лимузин, отвезли в аэропорт и спецрейсом доставили в Солнечную Калифорнию. Там они встретились с Представителями Лондона. Вернулись из Калифорнии Джон и Том, но не Тодд и Джерри.

В конторе не чувствовали себя такими счастливыми с тех пор, как дату выпуска Игры Джона перенесли с пятнадцатого марта на первое июня.

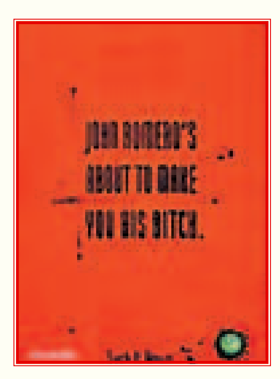
По слухам, Тодд требовал в качестве компенсации выплатить ему зарплату за три года вперед.

Глава вторая. Кристина

14 января 1999 года

Когда вернулся в контору, некоторые все еще были на своих рабочих местах: все-таки по расписанию должны были достичь Отметки уже через 11 дней (совершенно секретно: ни за что не успеем!). Но атмосфера не располагала.

Даллас – город тихий, и ничего в нем не происходит... но если уж происходит – то такое, что свидетелей еще лет двадцать будут преследовать автокатастрофы и сердечные приступы. Правдорубка Кристина из «Даллас Обзервер», конечно, не Запрудер, но кое-кто из Отцов (Тодд, Джерри, Джон), Лондон и, главное, Игра Джона еще долго будут собирать по багажнику осколки фигурального черепа.



«Джон Ро-ме-ро ско-ро бли-зит-ся сде-лать те-бя его су-кой. СОСИ ЭТО СНИЗУ?!»

Из «Обзервера» мир с удивлением узнал, что:

– По словам Тодда, Игра Джона разойдется тиражом в 2,5 миллиона, Игра «Д» – тиражом в миллион, а Игра Тома – тиражом в 2 миллиона;

– Тодд отклонил предложение в 1,5 миллиона от Компьютерной Корпорации (суть сделки: Игра «Д» устанавливается на каждый проданный компьютер Корпорации), дабы не «мутить картину продаж Игры «Д»;

– Тодд сообщил Джону, что Игрой «Д» они просто сжигают одну из шести позиций, обязательных по контракту с Лондоном. Выкупленная игра будет добита командой из четырех негров в течение шести недель и за вычетом суммы на приобретение принесет чистую прибыль в 1,5 миллиона...

И Джон просто наблюдал, как шесть недель превратились в полтора года, а прибыль — в 1,5 миллиона расходов. Факт невероятный. Следите за математикой:

1. Получить 3 миллиона от Лондона авансом.

2. Получить 1,5 миллиона от Компьютерной Корпорации.

3. Отдать 1,5 миллиона на выкуп Игры «Д» у Третьей Партии.

4. Загрести 3 миллиона чистыми до того, как будет продана первая копия Игры «Д».

Ради всего святого, как при таких условиях можно прогореть на полтора миллиона?!

В Штатах Игра «Д» разошлась незамутненным тиражом в 14 тысяч копий.

Тодд принимает меры. Среди мер стоит выделить, во-первых, перлюстрацию электронной почты всех сотрудников конторы; во-вторых, получение от Кристины судебным порядком всей внутренней переписки конторы, которая была использована Кристиночкой в ходе создания материала для «Обзервера», с целью, понятно, установления личности «крота», снабдившего ее этой самой перепиской и иными данными. Всем сестрам по серьгам? Вспоминается, как Тодд и Джерри собирались судиться с Майком, а еще эта история с Лондоном...

Интересно, способна ли хоть одна контора, внутренняя электронная переписка которой выложена на всеобщее обозрение, не казаться сборищем полнейших ублюдков?

Мы все любим Джона.

Глава третья. Майк

19 ноября 1998 года

Они все-таки дезертировали! Майк отомстил! Вот это денек! Восклицательные знаки!

Сегодня восемь лучших работников Джона явились на свои рабместа точно в срок. Они сидели в своих кубиках из стекла и фибергласса очень тихо и не мигая взирали на мониторы.

В это самое время Майк получал по последнему подписанному Тоддом чеку.

Майк — единственный Отец-основатель, покинувший нашу контору. Это случилось 27 ноября 1997 года. К ноябрю 1998-го, правда, Майк уже являлся Отцом-основателем Божественного издателя, очень кстати разместившегося в перестроенной готической церкви в каких-то шести кварталах от конторы-пентхауза. Видите ли, никто никогда и не отрицал, что Майк был маркетинговым гением...



В нашем селе, в седьмом доме с краю, жил аккурат такой старикан, Федор Иванович Бельский. И как Том Холл с ним познакомился? Не понимаю.

Контора-пентхауз покрыла дом Майка, его машину — подержанный «БМВ», а не «Феррари», как у Джона, и не «Лексус», как у Тодда, — а в октябре даже согласилась покрыть его налоги по конторе заодно с налогами прочих Отцов-основателей. Тодд выплачивал налоги Майка при условии, что тот подпишет бумагу с отказом от любых претензий, которые тот имеет к конторе и может иметь впредь.

— Отлично, — сказал тогда Майк. — Только давай сделаем сие соглашение обоюдным.

Чего не знал Тодд, так это того, что днем раньше Майк разговаривал по телефону со всей командой Джона. Эта команда была глубоко несчастна с прошлого мая. А сам Майк как раз приобрел права на разработку и издание Игры о Психованной Рок-Группе, но все еще не нашел ни одного человека в команду...

Итак, в 10 часов утра Майк обналичивает чек. В 10 часов 31 минуту на мониторах восьми лучших работников Джона возникает сообщение: «Обезьянка приземлилась». В 10 часов 32 минуты восемь лучших работников Джона подают заявления об уходе. К полудню новость о дезертирстве всей команды Игры Джона облетает свыше пятидесяти веб-сайтов, а к 6 вечера уже добирается и до бумажной прессы... К этому времени о сделке с Лондоном на сумму в 12,5 миллиона Тодд, Том, Джерри и Джон могут уже не вспоминать.

В заранее заготовленном пресс-релизе экс-восьмерка Джона сообщает, что в прежнем составе начинает работу над Игрой о Психованной Рок-Группе.

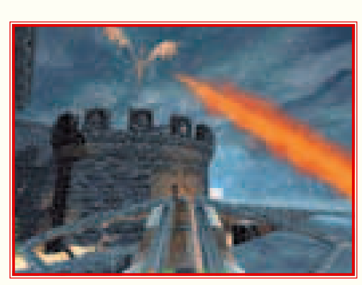
Ну и денек.

Рабы «Дайкатаны». Дизайн-документ романа

Глава четвертая. Лондон

19 мая 1998 года

Что ни говори, а Джон был хорошей приманкой. В декабре 1996 года нашей только что испеченной конторой всерьез заинтересовался Лондон. К сочельнику Отцы-основатели вернулись из Сан-Франциско (там расположена американская штаб-квартира Лондона) с контрактом на сумму в 22 миллиона за шесть игр (по три миллиона аванса за каждую) плюс сорок процентов от суммы продаж.



В Игре «Д», чтобы отразить налет драконов, надо сначала поймать зверюгу лучами хотя бы двух зенитных прожекторов..

Как? Легко: три контора делает сама (одну Джон, одну Тодд, одну Том), еще три «литерные» игры докупаются на стороне и добиваются специалистами конторы, дабы огнем и мечом проложить себе дорогу сквозь этот контракт... Согласно представленному бизнес-плану, игра Джона должна была быть закончена через 17 месяцев и разойтись тиражом в 175 тысяч копий, что вывело бы контору из долгов через 26 месяцев.

К 1998 году мы потратили свыше 15 миллионов (больше полутора в месяц). Сегодня подтверждено: к концу года Лондон выкупит 19 процентов акций конторы за приблизительно 12,5 миллиона, и 8 миллионов пойдут прямиком в карманы Отцов (минус Майк), сумма роялти понизится с сорока до двадцати процентов, зато Лондон простит конторе 15 миллионов аванса.

Ура? Значит ли это, что у Игры Джона еще есть время?

Глава пятая. Джон

27 октября 1997 года

Неделю назад Том, Джон и Майк зашли в бар пропустить по кружке пива.

– Джон, – сказал Майк, – ситуевина такова. Сотрудники каждый день жалуются на Тодда. Он мнит себя великим дизайнером и лезет даже в проекты, к которым не имеет ни малейшего отношения. Он лгал нам, Джон, он лгал тебе. Он сказал, что понадобится всего шесть недель на то, чтобы разобраться с Игрой «Д», а теперь на это может уйти целая вечность. В день, когда нам пришлось уволить художников, он разослал всем в офисе письмо, в котором спрашивал, не купит ли кто его «Лексус», так как ему нужно освободить в гараже место под «Феррари». Он во всем потакает Джерри, который нанимает всех этих людей из своей бывшей конторы на полную ставку... Это должно прекратиться, Джон. Мы должны положить этому конец.



Джон.

– Вот дерьмо, – ответил Джон.

Том сказал, что абсолютно готов уволить Тодда и его прихвостня Джерри.

Сегодня утром они проконсультировались со своими юристами.

Сегодня днем они вызвали Тодда на собрание акционеров.

Сегодня днем по дороге на собрание акционеров Джон повернулся к Майку и Тому и сказал: «Знаешь, кажется, я не смогу этого сделать. Я думаю, что мы увольняем Тодда только потому, что все его ненавидят. Будет не честно не дать ему шанса исправить положение.»

Сегодня днем на собрании акционеров Джон, Майк и Том не уволили Тодда...

Сегодня днем на собрании акционеров Джон сообщил Тодду, что они собирались его уволить...

1 марта

День зависимости.doc. У большой индустрии нет никаких шансов?

Три года работы? Два проекта «в ноль»? Мировая слава к пенсии? Спасибо, не нужно! Нет, Сергей, даже не просите.

Пожалуй, надо серьезно взглянуть на shareware-игры. Неожиданный поворот? Не думаю. Ведь гранды только и твердят: дети, начните с малого.

Да, здешние доходы совершенно другого уровня, зато и вложений такой бизнес почти не требует, – свободным творцам без страха, упрека и больших денег (вроде нас) вполне по карману. Нам не придется тратиться на аренду просторного офиса и зарплату бесчисленных секретарш. Художники с их никогда не прекращающимися творческими позывами и занудные программисты-наемники нам тоже не понадобятся. Не нужно будет координировать работу огромной студии, воевать с издателями за свою хлебную корку, подчиняться смазливым мужчинкам в костюмах… Мы все сделаем сами. Ведь в конечном итоге от формата игры ничего не зависит. Завоевать любовь миллионов можно несложным клоном арканоида. А без Porsche мы как-нибудь обойдемся. Главное – творческая свобода и коммерческая независимость!

Все необходимое для старта у нас есть: стол, стул, компьютер и непреодолимое желание сделать игру. А незаурядной фантазии нам сызмальства не занимать!

Сегодня в восемь встречаемся с Мишей Бескакотовым из УЧУ в «Зиме». Обещал познакомить с Дмитрием Захаровым из Divo Games (Н., между прочим, Новгород), вроде как главный человек по shareware в пятом регионе. Будем общаться – вдруг что полезного посоветует?

[Надпись на обороте] Дорогой Сережа, случись вам угодить в shareware-бизнес, за нами будете… С наилучшими, Divo Games.

3 марта

DRMV-04. A01-030101000000.FVT

Ужасно болит голова. Сижу битый час с диктофоном, пытаюсь расшифровать нашу вчерашнюю беседу. Или это было позавчера?

Шум, музыка, голоса, неразборчиво…

Кажется, Захаров: «Конечно, имея на руках компьютер и ворох идей в голове, можно разрабатывать любые игры. Другое дело, какую цель при этом вы себе ставите: потешить родственников и друзей или же создать продукт (да, уже именно продукт), способный вызвать интерес у незнакомых людей и заставить их расщедриться на скромное материальное вознаграждение. Второй путь, как вы догадываетесь, куда более тернист. Если вы избрали его, то тут, как и в любом другом бизнесе (да, уже именно бизнесе), нужны еще и некоторые материальные вложения. Если говорить о примерах, у меня ушло примерно полгода на собственное творение, с которого я не получил практически никакой отдачи. Однако творческие порывы возобладали, и я нашел в себе силы начать работу над следующей игрой. Это типичная ситуация для многих успешных компаний в нашей области».


Дмитрий Захаров

Думаю, что я: «Дима, не вопрос, первое время мы готовы перебиваться с макарон на воду из-под крана. В крайнем случае можно взять небольшой кредит или продать дедушкину ржавую «копейку», ведь нам понадобятся куда более скромные деньги, чем те, которые ушли бы на создание полноценной студии с квалифицированными секретаршами и зарплатами техническим профессионалам…»

Захаров: «Ошибочка. Для создания сколько-нибудь серьезного продукта прибегать к услугам профессионалов придется. Речь о труде внештатников. Лучше заказать некоторые составные части игры у них, чем пытаться сделать их своими скромными силами. К примеру, у нас таким образом писались звук и музыка. Причем не только сами сэмплы и композиции, но и звуковой движок. Стоимость, естественно, зависит не только от количества, но и от качества. Для среднего проекта с 4-5 музтреками, от которых не болит голова, это обойдется минимум в 500 долларов. Поэтому придется экономить даже на макаронах. Конечно, чтобы продукт выглядел совсем профессиональным, необходимы еще некоторые составляющие, вроде инсталлятора, разных утилит по вкусу и возможностям, высоколитературного описания, перевода, пруфридинга текстов игры и многого другого. И это в том маловероятном случае, если с графикой и программированием вы ПОЛНОСТЬЮ справитесь сами».

Снова я: «С этим мы точно справимся. Уже почти справились. <...> Да, мы понимаем, что поначалу придется несладко. Но у нас ведь есть идея, которая перевернет рынок shareware-игр, взорвет его к чертям! Теперь мы, следуя заветам гуру Орловского, не носимся с ней за пазухой, словно какое-нибудь осатанелое кенгуру, мы, Дим, готовы делить радость от нашей задумки с первым встречным. В общем, это будет многогранный проект о бесстрашном космическом наемнике! Йоне Громком! В нашей игре будут чередоваться аркадные вставки в стиле Crimsonland и звездные войны, как в Star Monkey, а чтобы мало не показалось, все будет сдобрено сложными головоломками с картами Таро и скандинавскими кроссвордами космической тематики! Главный герой будет развиваться, как в настоящих ролевых играх! Мы уже придумали свой аналог S.P.E.C.I.A.L., вот он, расписан на бумажке. <...>»

Точно Захаров: «Именно с такой чуши и начинают все молодые shareware-разработчики. Или раздувают первый проект до неподъемных масштабов, или берутся мусолить идею, которая ни за что не будет иметь успеха у широкой публики. Молодым невдомек, что нужно балансировать на грани творчества и спроса. Понятно, что не следует браться за что-то неинтересное вам самому, но работать заведомо провальный проект тоже нет смысла – его попросту никто не купит, а вы так и останетесь со своими горящими глазами и совсем-совсем без штанов. Высшая стадия shareware-мастерства – создавать спрос на свои игры. Она настолько сложна и недостижима, что пока ни один «шароварщик» до нее не сумел добраться. Пытаться влиять на потребительские вкусы – слишком уж дорогое удовольствие, а прибыльно оно только в долгосрочной перспективе. До ваших особо хитромудрых гибридов никому не будет дела. Но не спешите душить свою творческую жажду. Для домохозяек тоже придумывают игры с оригинальными идеями, самые удачные из которых долгое время не вылазят из топов. Попытайтесь, например, разрабатывать классические аркады разной степени сложности, в первую очередь с отменной графикой и отличным геймплеем. Правда, тогда вам придется конкурировать с Divo Games!»

Голос мой, но слова явно чужие: «Долгие ночи за C++ позади, модели нарисованы, текстуры блестят бамп-мэппингом, а игровым диалогам позавидовал бы сам Антон П. Чехов. Иными словами, мы не продались загребущему издателю, мы по-прежнему свободны и независимы, и у нас на руках теперь есть готовая игра, сделанная по всем правилам. Она в меру оригинальна и за считанные секунды влюбит в себя кого угодно, начиная с техасской кухарки и заканчивая хардкорным жителем MMORPG. Осталось только донести результаты своего труда до глаз благодарной аудитории. Сейчас мы сварим кофе, запустим почтовый клиент и браузер и уже к утру о нашей игре будет знать весь Интернет! И – вот она, главная прелесть shareware! – для того чтобы стать знаменитыми, нам не понадобится многомиллионная рекламная кампания, все удастся организовать при помощи бесплатных серверов с shareware-играми. Мы не потратим ни копейки!»

Голос человека, похожего на Захарова: «Размечтались. Итак, давайте по порядку. Все пути можно разделить на онлайновые и оффлайновые. Из первых можно выделить несколько основных: это разные архивы shareware-направленности, которые ранее пользовались большой популярностью в связи с практически нулевой стоимостью по сабмиту туда своих продуктов и большой отдачей. Сейчас отдача от них сильно упала, потому что количество продуктов с каждым годом стремительно увеличивается. Да и стоимость сабмита уже совсем не нулевая. Если говорить о цифрах, то разовый сабмит на самый крупный архив Download.com стоит 80 долларов.

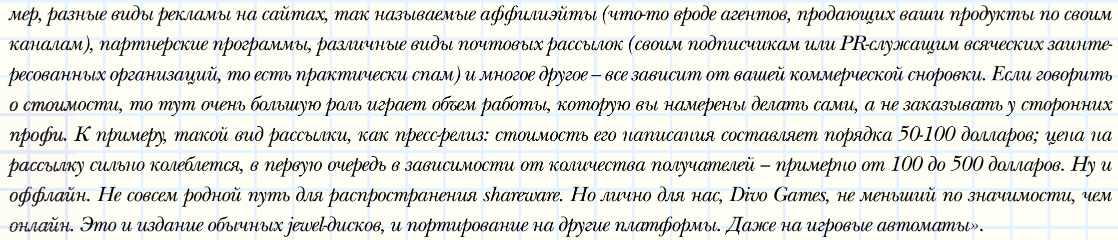
Затем так называемые порталы вроде Yahoo Games или RealOne, которые сейчас стремительно растут. Стоимости сабмита тут нет, важно качество продукта и контакты. Попасть туда довольно сложно и поначалу практически нереально (по крайней мере без посредников). Система работает подобно взрослой издательской – вы получаете проценты с продаж. Практически все решает процент пользователей, игру покупающих. Самые лучшие по продажам игры неделями не выходят из топов, остальные пылятся на самых дальних страницах сайта. То есть коммерческий успех вашей игры зависит от ее качества даже не пропорционально, а экспоненциально.

Все идет к тому, что порталы в ближайшем времени станут доминирующим каналом продаж в онлайне. Это вполне логично, ведь основной потребитель shareware – это, да, домохозяйки, у которых нет желания копаться в гигантских помойках типа Download.com, а поиграть во что-нибудь качественное хочется. Порталы такую возможность предоставляют. Из очевидных минусов для разработчика: порталы очень строго относятся к отбору игр и берут только самое лучшее. С другой стороны, это также и плюс, ведь если ты сделал самое лучшее и попал на портал, то и вознаграждение тебя ожидает не такое скромное. <...>»

Михаил Бескакотов, по моей просьбе: «Ладно, пускай будут порталы, ведь ребята не сомневаются в качестве своей игры. Да и с контактами у них (с нашей помощью) все в порядке, они общительные, пробивные. И потом, наверняка порталы платят стабильно – серьезные ведь люди. Вот только интересно, есть ли возможность контролировать этот самый объем продаж, чтобы быть уверенным, что не водят за нос?»

Захаров: «Миша! Насчет контроля: по сути, здесь действуют те же способы, что и с обычным издателем: аудит предусмотрен в контрактах. Это значит, что понадобится внимательно составленный контракт, а значит, и человек, который за этим проследит и возьмет на себя прочие юридические моменты. Понятное дело, заниматься этим он будет не за «спасибо». Есть еще способ: общий объем продаж можно очень грубо оценить по обращениям в техподдержку, потому что некоторые игроки, не получив помощи у портала, стучатся к разработчику.

Но на порталах свет клином не сошелся. Существует множество более узких и не очень путей продвинуть свою игру. Напри-



мер, разные виды рекламы на сайтах, так называемые аффилиэйты (что-то вроде агентов, продающих ваши продукты по своим каналам), партнерские программы, различные виды почтовых рассылок (своим подписчикам или PR-служащим всяческих заинтересованных организаций, то есть практически спам) и многое другое – все зависит от вашей коммерческой сноровки. Если говорить о стоимости, то тут очень большую роль играет объем работы, которую вы намерены делать сами, а не заказывать у сторонних профи. К примеру, такой вид рассылки, как пресс-релиз: стоимость его написания составляет порядка 50-100 долларов; цена на рассылку сильно колеблется, в первую очередь в зависимости от количества получателей – примерно от 100 до 500 долларов. Ну и оффлайн. Не совсем родной путь для распространения shareware. Но лично для нас, Divo Games, не меньший по значимости, чем онлайн. Это и издание обычных jewel-дисков, и портирование на другие платформы. Даже на игровые автоматы».

Я вернулся в сознание: «Ага! Вот на оффлайн мы и будем делать особую ставку. Будем производить точечное бомбометание: например, договоримся с администрацией городских компьютерных клубов и будем выкладывать у них пачки бесплатных «болванок» с нашим нетленным произведением. Или возьмемся проводить чемпионаты (у нас в игре, понятное дело, будет multiplayer) в тех же клубах, окучивая тем самым полный спектр местных пионэров. Или делать то же самое, но в более цивилизованном и денежном зарубежье. С Вовчиком (уехал в Штаты в прошлом году) договориться насчет помощи в этом деле не составит никакого труда, он даже коммивояжером поработать согласится. О нас узнают все эти... домохозяйки далекой Америки!»

Дмитрий Захаров, почти нежно: «Не спешите. Все касающееся оффлайна – занятие исключительно для издателей. Наш Air Strike 3D был издан во многих странах Европы. А в России его публикует «Акелла». Мы придерживаемся золотого правила для shareware-разработчика: никому и никогда не давать эксклюзивную лицензию на международное распространение игры. Издателей во всех странах мы ищем сами. И вам того же желаем.

Но не спешите с поиском собственной «Акеллы»! Любой крупный и серьезный издатель настучит вам по энтузиазму, если вы принесете ему заведомо непродаваемую игру. В идеале он сам должен на вас выйти. Поэтому нужно упорно работать, а освоение оффлайна начинать, скажем, с выпуска своей игры на «шароварных» сборниках, наподобие тех, что выпускает Pilowar (www.pilowar.ru) для КПК.

И не вздумайте – слышите? – не вздумайте делать ставку на Россию. В дикой стране, к сожалению, мало кто понимает в shareware. Да, нам повезло с «Акеллой», и доход от продажи «джевелов» соизмерим с основными деньгами от западного Интернета, но все равно нужно понимать, что издатели созданы для игр другого рода. У них другие покупатели, которые жаждут поскорее увидеть продолжение Quake или WarCraft, нежели потратить кровные на какую-то диковинную штучку родом из Интернета».

А вот как намалюю такие профили на полях, сразу из меня хорей лезет. С ямбом.

Интересно, почему г-н Бескакотов заказывает только «Бейлис»?.. Я: «Да, честно говоря, у нас заметно поубавилось желания переходить на макароны, чтобы упереться лбом во все те же капиталистические туши порталов... И оффлайн, похоже, отпадает... в России это никому не нужно, а Вовчик, что в США, спросит за свое безделье совершенно неподъемных денег... Неужели все так сложно? Неужели на голом энтузиазме не вытащить даже совсем простенький, «раскруточный» shareware-проект?»

Захаров, строго, чеканя каждое слово: «На голом – нет. Для создания даже самой минимальной базы потребуются вложения. Возьмем такую мелочь, как свой сервер: если не ставить целью снять сервер сразу, а просто арендовать качественный хостинг с минимумом возможностей, то суммы тут такого порядка: от 30 до 100 долларов за свой домен в зоне «.com» (не забыли, что американские домохозяйки доменов «.ru» боятся почище черта?). И предоплата за месяц хостинга, это 15-30 долларов сразу, а потом еще столько же ежемесячно.

Собственный сервер обходится значительно дороже: первоначальные вложения – от 300 долларов и примерно 100 ежемесячно. Это при условии, что обслуживать вы его будете сами. Умеете? Если же нанимать человека, то... Словом, сидеть, Сережа, придется на самых дешевых макаронах, особенно если вы студент и другого дохода не имеете. А сколько-нибудь серьезная разработка игр жрет столько времени и сил, что на поиски этих самых «других доходов» у вас не останется ни свободных минут, ни джоулей в мускулах, чтобы листать «Из рук в руки».

Я, с надеждой: «Да, но если подзанять денег и еще немного подтянуть пояса... Может, все же стоит рискнуть?»

Захаров, сурово, вероятно, посматривая на часы: «Что ж, попробовать никто не мешает. Только не забывайте о ключевых тенденциях shareware-рынка, который все ближе подбирается по своей структуре к большой индустрии: власть берут порталы и издательства shareware-продукции (вроде Reflexive). Поэтому никакой творческой свободы у нас нет, направление движения диктуют рынок и суровый пользовательский спрос. А за то, чтобы вашу игру стали узнавать, нужно платить. Всем. И новые книги по программированию покупать нужно. И компьютеры ломаются. И макароны дорожают. Добро пожаловать в увлекательный мир shareware!»

Конец записи.

Выводы завтра, хорошо?

4 марта

Мимо денег

Блн, оказалось, без затрат не обойтись даже в инди-игродевелопменте... Г-н Бескакотов, нехороший человек, перестал брать трубку мобильника. До своей первой тысячи долларов в месяц, честно отобранной у американских кухарок, провинциальному (российскому!) игроделу придется идти годы по зыбкому пути shareware-строительства. А требования тут едва

ли не жестче, чем в большой индустрии, где качественным «середняком» вполне себе можно зарабатывать. Слишком много условий для успешного старта, слишком много вложений скушает раскрутка – не обойтись без серьезных инвестиций. Получится ли вернуть долги? Да и станет ли кто-нибудь инвестировать в бизнес, отдача от которого столь неочевидна?

10 марта

Письмо бедного родственника

Старые планы и устремления остались позади. Впереди большая и интересная... издательская жизнь. Подшивка журнала «Их бизнес» затерта до дыр, и пускай нет MBA, зато есть дядя, который обязательно откроет долгосрочную кредитную линию – стоит только попросить.

Дорогой дядя!

Я наконец-то прислушался к твоим советам и «взялся за ум». Нет, я не порвал со своей порочной привязанностью к электронным развлечениям. Но я чувствую, как передо мной открываются необозримые перспективы. Такую уверенность мне придает четкое видение моего будущего дела. Я решил создать игровое издательство.

Да, это рискованный бизнес. Но шанс сорвать куш очень велик. За 500 тысяч долларов можно сделать очень качественный продукт и продать его на Запад за 2, а то и 2,5 млн. Таких случаев мало, но они есть. Стать издателем в России очень просто. Нужно найти талантливую команду девелоперов, подписать с ней контракт, вложиться в разработку, получить мастер-диск с готовым продуктом, растиражировать его и распространить через дистрибьюторов. Если все проходит успешно, я получаю кучу денег, нахожу еще три талантливых команды и повторяю рецепт — еще и еще раз, до тех пор, пока о деньгах больше не придется думать ни мне, ни тебе, ни всей нашей большой и дружной семье.

Понятное дело, есть несколько сложностей. В первую очередь, нужна приличная сумма денег. Именно поэтому я и пишу тебе, милый дядя. Все эти годы ты поддерживал меня, наставлял на истинный путь, пытался сделать из меня человека. Теперь я чувствую, что мой час настал, дело только за небольшим кредитом.



Александр Михайлов

Со всеми прочими хлопотами я справлюсь сам. Идея игры у меня есть, ты уже знаешь. Найду талантливую команду и смогу убедить ее, что ей имеет смысл работать со мной и только со мной, а остальное — даже не варианты. Наберу штат из хороших специалистов, которые смогут не только распознать в личинке игры будущий хит, но и сумеют довести разработку до конца, хотя бы приблизительно уложившись в сроки и бюджет. Я трезво смотрю на вещи и не собираюсь кооперироваться с себе подобными игроманьяками. Я четко понимаю, что сотрудники издательства должны не только хорошо разбираться в играх, но и быть экспертами в области производства. В этом смысле издание игр ближе к кинобизнесу, где все крупные студии имеют свои съемочные площадки, чем к книжному делу. Надеюсь, ты не станешь отрицать, что кинобизнес — это разумные инвестиции?

И еще одна тонкость. После того как игра закончена, ее надо продать всем, кому только возможно. Для максимального успеха нужно иметь свою сеть сбыта, чтобы получить полный контроль над ситуацией. Пока я не владею сетью магазинов «Союз» или крупным книгоиздательством с тысячью магазинов по всей стране, но я всегда могу продать свой продукт одной из чужих сетей распространения, к примеру, «1С» или «Буке». Контакты есть. Точные суммы, которые понадобятся для осуществления проекта, я сейчас лихорадочно подсчитываю и озвучу в следующем письме.

Мои друзья из журнала GAME.EXE (не волнуйся, это серьезное аналитическое издание, которое не имеет никакого отношения к компьютерным развлечениям) связали меня с опытными людьми в издательском бизнесе. Прикрываясь журналистским расследованием, парни взяли интервью даже у Юрия Мирошникова из «1С», а это Самый Первый Человек в России по КИ.

А ты только послушай, какие интересные вещи пишет Александр Михайлов, руководитель отдела разработок московской компании «Бука»: «Формально, издатель — это организация, которая получает права на использование игры и с этими правами работает. Издателю совсем не обязательно печатать компакт-диски и стоять с ними за прилавком. Даже всю маркетинговую головную боль издатель может отдать сторонним профессионалам. Хороший издатель отличается от плохого не богатством своих функций, а тем, насколько качественно он замыкает все важные информационные и финансовые магистрали на теле своего проекта. Благополучие издателя строится на хороших отношениях со всеми мыслимыми контрагентами: разработчиками, СМИ, дистрибьюторами, лицензиарами в других странах и, разумеется, конечным покупателем. Крепко дружить нужно с каждым. <...>»

И далее: «Казалось бы, разработчик может делать все самостоятельно. Если он рискнет, то сразу обнаружит, что владельцу магазина невыгодно приезжать к нему за одной игрой, прессе тоже хочется возможности выбора из нескольких

[Надпись на обороте] Ребята, если вы сделаете для меня Doom 5, я сам встану за прилавком с вашей игрой в руках!

проектов, а западные лицензиары с сам-себе-издателем не станут даже разговаривать. Всем нужен поток, и обеспечить его может только издатель. «Бука» начинала с дистрибьюторской деятельности: мы продавали лицензионные игры для игровых приставок. Затем открыли отдел по распространению ПК-игр. Потом был первый собственный проект, «Русская рулетка», который перевернул систему дистрибуции отечественных игр, но совершенно не смог продаться на Западе. А вот возможности для дальнейшего развития дал — после этой игры была начата работа с «Аллодами», «Вангерами», «Дальнобойщиками»...»

А вот и Юрий Мирошников: «Особенность российского бизнеса в том, что крупными издателями здесь, как правило, являются крупные дистрибьюторы. В Америке же издатель и дистрибьютор могут быть незнакомыми людьми. Вот Blizzard, например, — издатель. В России некоторое время по такой схеме работали «Никита» и «Дока», продавая свои игры через крупные сети распространения. Однако здесь такому издателю сложно конкурировать с теми, кто работает с сетью продаж самостоятельно. Почему? Независимому издателю значительно труднее продвигать свои продукты внутри чужой сети».

Дядя! Что ты обо всем этом думаешь?

Целую тебя.

Твой Сережа.



Юрий Мирошников

[Надпись на обороте]
Ваша игра не хуже Max Payne 2?
Вот вам моя визитная карточка.

11 марта
Игра в молчанку

Ни ответа ни привета. Старый хрыч (совсем, к слову, не старый. И никакой не хрыч) разучился пользоваться электронной почтой?..

Вероятно, я не в полной мере раскрыл специфику предприятия, не так красочно описал перспективы, не перечислил первые шаги... Что ж, будем исправляться.

Дорогой дядя.

Почему ты не отвечаешь? Мы теряем время, мечта, можно сказать, накрывается медным тазом! Да, я понимаю, это ответственный шаг. Пока ты принимаешь решение, я вкратце обрисую тебе свои первые шаги, как я их вижу.

Идея открыть свое издательство родилась у меня на КРИ, это такая конференция, в которой принимают участие все воротилы отечественной игроиндустрии. Я переговорил с Сергеем Орловским из «Нивала», на сегодня это ведущий разработчик в России и, возможно, в Европе. Он почти согласился уйти из-под «1С», но внезапно объявили перерыв на шведский стол, и мы не смогли окончить беседу...

С такими мероприятиями, как КРИ, найти новую команду — не проблема! Надо только как следует поискать. Предлагаешь людям деньги, перспективу продаж и, если получится договориться, можно начинать! Конечно, может показаться, что все хорошие команды расхватаны и уже работают с издателями. А нам остается, прошу прощения, какая-то ботва. Но это не так.

Цитирую Юрия Мирошникова, о котором я тебе уже писал (главный в Раше по играм, без дураков): «Периодически буквально на ровном месте появляются совершенно удивительные команды. Так, год назад абсолютно неожиданно возникла Digital Spray Studios с ее You Are Empty. Продукт класса You Are Empty можно совершенно спокойно издавать на деньги богатого дяди — его возьмет любая дистрибьюторская сеть в России».

Кстати, Александр Михайлов из «Буки» (тоже уже представлял! «Бука», скажем так, не самый последний местный издатель, компания с именем, известная в мире) предлагает такую альтернативу: «Для начала лучше не связываться с разработчиками, а купить права на несложный проект у какого-нибудь солидного издательства. Плюсы: меньше головной боли, можно уделить куда больше внимания изучению рынка и продвижению продукта».

А еще можно совершить отчаянный поступок и, вложив основные силы в маркетинг, издать что-нибудь непотребно низкого качества, чтобы понять, как работает издательская система, сети дистрибуции и проч. Понятно, что, если у компании уже есть доброе имя или она хочет его заслужить, на работу с низкокачественными релизами следует наложить табу.

Словом, с фактурой проблем не будет. Ты спросишь: что с кадрами? Отвечу! Поначалу можно обходиться совсем без людей. Главное — связи. На втором месте стоит контроль за текущим проектом, которому нужно будет посвящать дни и ночи, ведь он будет единственной надежной, светом в конце туннеля, шансом выбиться в люди и вернуть тебе кредит.

Я не пугаю тебя, но и не хочу, чтобы ты испытывал в отношении меня лишние иллюзии. Главное — не переживай: у нас все получится!

Поиск команды начинаю уже сегодня — через полчаса в баре «Каркуша», что на Курской (помнишь?), у меня встреча с человеком, который, возможно, станет главным продюсером.

Жду от тебя ответа. До скорого!

Любящий тебя племянник.

12 марта

Молчит наука...

Утро выдалось несладким, пасмурным. От «Клинского», как обычно, раскалывается... все раскалывается, а заканчивать вечер абсентом было все же крайне неосмотрительно. Да, что ни говори, в нашем отечестве напрочь отсутствует культура проведения деловых встреч. Где теперь искать толкового продюсера?! И ответа от родственничка нет... Что же за напасть такая!..

Дядюшка, хай.

Вчерашняя встреча прошла крайне успешно, но я пока не стану раскрывать всех подробностей, чтобы не сглазить.

Ты, наверное, не отвечаешь, потому что волнуешься, что на продажах игр в России не заработать денег, но я спешу сообщить тебе радостные подробности.

Во-первых, продажи в России очень хороши, если не сказать большего. Рынок цветет, достаточно пройтись по переходу от Лубянки до «Библио-Глобуса». Говорят, бюджет довольно популярной и очень дорогой игры «Пираты Карибского моря», выпущенной «Акелой» и «1С», будет вот-вот «отбит». В России, да-да, здесь! И это если не брать в расчет прибыль, полученную от американских и западноевропейских продаж. А бюджет здоровенный! Ладно, с этой игрой, допустим, понятно — голливудская лицензия, это почти как турбонаддув на твоем «Корвете». Еще пример — «Дальнобойщики-2». Более 800 тыс. копий продано! Прибыль, по очень правильным слухам, составила более 1 млн. долларов (а бюджет — меньше «лимона»). Третьи «Дальнобойщики», отвечаю, продадутся в России в количестве, близком к бесконечности. Они любой бюджет «отобьют» с России. Вот бы купить эту игру!

«В тылу врага» («1С») еще не вышла, но есть весьма компетентная уверенность (надеюсь, ты понимаешь, что мои «оговорки» не случайны? Источники почти инсайдерские), что доходы от игры в странах бывш. Союза в несколько раз превысят расходы на ее создание. Короче, качественный продукт здесь продает себя блистательно. Надо действовать, и как можно быстрее! По моим расчетам, если начать сейчас, то к Рождеству-2005 можно усеять прилавки нашими релизами и сорвать кассу. А если отойти от первоначального плана, купить уже готовый блокбастер на Западе и провести на твой кредит сокрушительную рекламную кампанию, то отмечать новогодние праздники на Гоа можно будет уже в этом декабре!

Сегодня, кстати, видел по «ящику» Александра Михайлова — в «Намедни», узнал много интересного, цитирую (записал на мобильный): «В первое время было очень сложно уговаривать западных издателей на публикацию тамошних блокбастеров в России по розничной цене в 4 доллара. Все боялись реэкспорта и России как таковой. Сейчас ситуация несколько иная, и в этом есть немалая заслуга «Буки» [чистая правда. — **Мое прим.**] — в 99-м мы издали «Героев» и сломали множество западных стереотипов. Теперь, когда есть деньги и опыт, идеи для новых игр поступают с двух сторон. К нам либо приходит разработчик с готовым дизайн-документом наперевес, либо мы сами выдаем одному из разработчиков техническое задание, основанное на результатах маркетинговых исследований».

Да! Еще можно закупить у восточноевропейских студий несколько качественных value-тайтлов, лицензия на публикацию одного стоит 10 тыс. долларов, и если подобрать грамотную линейку из пяти-шести игр, то они быстро «отобьют» все затраты и принесут небольшую, но все же первую прибыль! Российский потребитель, особенно в глубинке, не гнушается всякого. Сметает с прилавков любые игры, выбирает по обложке, играет с удовольствием. И нет ему дела ни до какой «бюджетности»! В крайнем случае, если тебе не по душе покупка линейки на Западе, можно заказать игры у московских студий. Пускай это будут, скажем, незамысловатые квесты а-ля рюс, основанные на самом подножном городском фольклоре, — нестареющая здесь тема!

В общем, как ты уже понял, тут масса возможностей и тебе вряд ли удастся более удачно пристроить свои инвестиции!

Самим же разрабатывать value — дело гиблое. Смотри, как устроено у Юрия Мирошникова:

«Возьмем для примера создание игр для мобильных телефонов. Очень высокорентабельный бизнес, если процесс разработки построен как часы. Потеря недели — почти смертельно. Тогда эта самая тысячепроцентная рентабельность недостижима. В разработке низкобюджетных игр примерно такая же ситуация. Когда делаешь крупную игру вроде «Периметра» или «Дальнобойщиков», опоздание на год не фатально. А здесь тратишь лишние 5-10 тыс. долларов — и ты уже «в нулях». Так-то.

До «1С» или «Буки» нам пока, конечно, далеко, но если с деньгами все будет в порядке, стоит подумать о целой линейке продуктов. У ТЕРМИНАТОРЪ III ™ и ЛАРА КРОФТЪ ™ могут появиться дети, скажем, дочь — ЛАРА КРОФТЪ II ™, как тебе? Если верить Михайлову, «линейки продуктов формируются сильно загодя — за полтора-два года до непосредственно релиза. Ничего страшного, если корректировки в линейку вносятся на лету, это обычная ситуация. Куда опаснее ошибиться с разносом релизов во времени: самый многообещающий блокбастер не оправдает всех возложенных на него ожиданий, а то и вовсе провалится, если выпустить его в мертвый сезон, например, летом».

И далее про время выпуска, тоже интересная нам тема: «Вообще здесь зарыто множество иллюзий и ошибочных мнений: далеко не каждому проекту лучше выходить в конце ноября, ведь помимо сезонности существует конкуренция между продуктами в

собственной линейке и линейках конкурентов. В период рождественских праздников на рынке царит неразбериха и толкотня, поэтому некоторым играм лучше выходить... летом. Принимая решение, нужно учитывать как можно больше факторов».

Все, убегаю. Нужно проводить собеседование, принимаю на работу секретаршу. Можно сказать и так.

Пиши, я очень, очень жду!

Сергей, всего лишь племянник.

13 марта

Молчание – золото?

Конец недели, заслуженный выходной? Черта лысого. Столько много всего нужно сделать. Надо работать над собой. Отныне никаких выходных! Эта суббота будет посвящена просчету маркетинговой стратегии на много шагов вперед, ведь каждый ныне знает, чего стоят три «Пи» без самого последнего!

Дя, привет!

Собеседование прошло блестяще, я почти арендовал просторный офис прямо у метро «Текстильщики». Пришлось, правда, занять на это дело немного денег, поэтому твои, так сказать, финансовые вливания становятся очень критичными. Медлить нельзя!

Сегодня проснулся с твердым намерением не возвращаться к подушке, пока не будет готов подробный план продвижения нашей первой линейки продуктов. Ведь, согласись, если не уделять должного внимания рекламе, то любой, даже самый именитый, дистрибьютор будет сбывать наши игры без должной страсти.

Накануне я плотно думал об этом. Смотри сам: чтобы продавать в бывш. СССР (уже не помню, как расшифровывается!), нужно убедить одного из дистрибьюторов, вооруженного широкой сетью распространения. Это не очень просто, потому что они все зачастую еще и издательства, потому что из-за всеобщего совмещения, они в первую очередь заинтересованы в продаже своих и только своих продуктов. Будет наша игра стоять пятидесятой в списке — разве это дело? Понятно, никто саботировать наши игры не будет, просто усилий по продвижению понадобится куда меньше. Не обойтись без звонкой копеечки!

Перечитываю Александра Михайлова снова и снова, как это все же верно: «Не нужно пренебрегать мелкими розничными торговцами. Лучше оборудовать удобный склад, куда приезжали бы люди из привокзальных палаток, уверенные, что никто не откажет им в смешной партии в 100 дисков. А еще лучше развозить эти диски самому — это вообще залог ритейлерской любви.

Также неплохо бы иметь склады в регионах — у нашей страны слишком обширная география, чтобы можно было вести распространение из одной лишь точки. Что касается самой «Буки», то мы открыли представительства в Екатеринбурге и Новосибирске, ведь продажи в Москве и Питере — это немногим более трети общих продаж. Забывать о глубинке нельзя ни в коем случае.

И еще. Система дистрибуции стремительно меняется, и через два-три года ее будет не узнать. Превалирующие сегодня в центральном регионе России мелкие точки (палатки) отойдут на третий план и уступят первые роли цивилизованным сетям и магазинам вроде «Союза», «Ашана», «Метро» и проч. Отдельно стоящие магазины, где продаются аудио-, видео- и компьютерные диски, уже сегодня занимают значительное положение, и с каждым днем их позиции крепнут. А вот продажи через Интернет и почтовые каталоги не обещают стать особо популярными — основная масса покупателей слишком далека от такой культуры потребления. Сегодня процент этих каналов распространения вообще пренебрежимо мал».

[Надпись на обороте] Сережа, при хорошо спланированном бюджете мы можем устроить презентацию вашей игры прямо на Красной площади. Я знаю уютный старинный мавзолейчик...



Марина Белобородова

Кстати, вчера вечером звонил Александр Вершинин из GAME.EXE (серьезный русский журнал, я тебе объяснял), пересказывал в лицах свою беседу с Мариной Белобородовой, которая совсем недавно возглавляла PR-отдел уже знакомой тебе «Буки»: «Главное в рекламе — правильный расчет. Зачем тратить пачки банкнот, если продукт, даже при ТВ-раскрутке, не окупит затрат? Рекламой должны заниматься специалисты. И это тоже главное. Они отрекламируют продукт настолько, насколько от него требуется прибыли. Лишние вложения в рекламу не окупаются, недостача скажется нехваткой дохода от заложенной прибыли. <...> Надо рационально подходить к такой на первый взгляд творческой работе, как реклама. Стартовый бюджет? Минимальная возможная сумма для начала рекламной кампании составляет 15-20 тыс. долларов. Очень средний и незамысловатый рекламный забег обойдется издателю в 50 тыс. условных единиц, а следующая качественная категория стартует от 100 тыс. зеленых великанов. Интуитивно расходы делятся между СМИ, Интернет-ресурсами и точками распространения».

Это может показаться глупым расточительством, но к арендованной на стороне сети распространения придется

Этот уровень из игры «АЛЬФА-Антитеррор» тов. Шутов делал по рассказам бойцов «Альфы» об операции в Парфеноне.



подключить все свои силы. Буквально: десяток «Газелей», развозящих товар по розничным точкам. Помнишь ли ты, милый дядя, что именно так и начинался твой сокрушительный коммерческий успех здесь, в России начала 90-х, с развоза арбузов на громогласном «уазике»?.. Ты тогда еще все время повторял, что должен своими глазами видеть, как твой товар переходит к покупателю, чувствовать это собственной кожей...

Лучший канал, понятно, у «1С» — обеспечивается их «Бухгалтерией». И доли рынка распространяются соответственно: сначала «1С», за ними следует «Бука», следующее место делят «Руссобит-М» и «Акелла», затем «Новый диск» и «Медиа-2000». Если же говорить о емкости канала распространения, то этот показатель у всех практически одинаков. «Новый диск» и «Софтклаб» выделяются приличными сетями распространения подарочных изданий, «1С» — несколько круче в «джевелах» за счет франчайзов, остальные практически равноценны с точки зрения потенциальных каналов. Здесь работают уже такие вещи, как оперативность, предоставление услуг (отсрочка платежей, доставка и т.д.).

Но продолжу цитировать Марину, очень интересные вещи говорит: «<...> Только «1С» способна рекламировать свою игру несколько лет подряд — вспомните «Периметр». «1С» — это массированная, поточная реклама сразу во всех доступных СМИ. У них стандартный план и макет для всех подопечных команд, но если рекламная машина «1С» набирает ход, ее не остановить. Во время работы в «Буке» я старалась придумывать неожиданные ходы, комбинации, импровизировать, но всегда, всегда чувствовала за собой неумолимый бетоноукладчик «1С». Маркетологи «1С» быстро и профессионально подхватывают многие идеи и пускают их в фабричное производство. Пусть несколькими месяцами позже, но необъятная, как Эверест, «1С» возьмет свое...

«Руссобит»? Они странные, иногда совершают замечательно... гм... загадочные ходы, но в разнообразии рекламных методик им не откажешь. Зачастую это объясняется мощной ротацией рекламных кадров: люди часто меняются, и в зависимости от их профессионализма варьируется качество и эффективность подачи проектов. Справедливости ради следует заметить, что «Руссобит» первым перешел на европейские макеты рекламы. Увидев их, я была приятно удивлена...

На каждый «бумажный» журнал ежемесячно уходит до тысячи долларов рекламного бюджета, на все журналы — от трех до пяти тысяч [речь, понятно, о бывшей компании Марины. — **Мое прим.**]. На Интернет можно ухлопать до тысячи, но можно и сэкономить — на бартерной рекламе. Остальное уходит на листовки, буклеты, плакаты, бонусы в подарочные коробки и так далее. <...>

Многие пробуют работать с радио. Самый бюджетный вариант эфирной рекламы обходится в 1,5-5 тыс. долларов, более внятный проект потребует 10-15 тыс. Что хорошего в радио? Потрясающая мобильность, гибкость: эфир легко корректируется по времени, реклама переносится в любой момент и может быть отложена на долгий срок, здесь нет сложных и неуклюжих планов на две недели вперед. Опыт «Буки» показывает эффективность бартера: product placement, присутствие логотипа или названия брэнда в самой игре или в ходе ее загрузки, с удовольствием обменивается радиорекламщиками на эфирное время.

С телевизором сложнее и во сто крат дороже. Дорога на ТВ лежит через специализированные передачи о КИ, в качестве информационного спонсора и не без великолепных отношений с продюсером.

Конечно, нужно импровизировать, делать неожиданные ходы. Например, задействовать систему рекламы на открытках Flycards (тираж в 10 тысяч экземпляров стоит от 1-2 тыс. у.е.), организовать выставку игрового арта, поместив картины рядом с рабочими версиями игры на экранах, — многие галереи и выставочные залы заинтересуются подобным перформансом. Можно пробежать глазами по киноафише и попробовать договориться с прокатчиками. Изготовление и прокат рекламного ролика в кино стоят 5-10 тыс. долларов. От 20 до 50 показов ролика на штучных сеансах, включая премьерные и хитово-блокбастерные, обеспечены. Наконец, можно поговорить с клубом о презентации и, если не хочется платить 3-5 тыс. «зеленых» за аренду помещения, постараться уломать управляющего или арт-директора на бартер. В обмен на полномасштабный фуршет игровой код навсегда освящается логотипом заведения. «Б2», клуб «Бункер», что на Садовом, почел за честь...»

Дядя, если у тебя нет особого мнения, я бы, наверное, взял этого специалиста в свою команду.

Тебя, вероятно, интересует, с чего же начать раскрутку? Куда нести миллионы, с помощью которых о нас узнает каждый игрок от Москвы до самых до окраин? Пока скажу одно: у меня на этот счет есть потрясающий план. Я сейчас уезжаю на переговоры с хозяином одного заведения, он мне только что звонил и приглашал на партию в китайские шашки.

До скорого,

Твой племянник, несмотря ни на что верящий в лучшее!

14 марта

Ведь порою и молчанье нам понятней всяких слов...

Жизнь налаживается. Вместо одной презентации нашей новой линейки появились шансы на целых четыре! Хозяин «Третьего пути» оказался широченной души человеком, за ним точно не заржавеет. Вот только если бы не его фирменная «Отвертка» в пропорции один к одному...

Дорогой дядя.

С каждым днем полезных связей все больше, и я уверен, что с продвижением продукции не будет никаких проблем. Кроме того, у меня появилась гениальная идея: а что, если сразу двинуть на Запад? Да, риск велик, но если все пойдет гладко, то сокрушительный успех неизбежен!

Вчера видел в «Третьем пути» кое-кого из перспективных отечественных разработчиков, обменялись визитками. Сегодня вечером мне перешлют первые скриншоты, но даже со слов понятно, что с ЭТИМИ проектами мы закатаем в асфальт саму Electronic Arts!

На пальцах: выпускаем игру в России, 50% — реселлерам. Половина остается издателю, то есть мне, нам. От того, что осталось, 25% — себестоимость комплектующих (диск, коробка, полиграфия, целлофанчик). Около 20% уйдут на продвижение (реклама, акции, бартеры с сетями ресторанов и спортивными магазинами). Оставшееся делится разработчиками согласно договору. Разработчику — от 30 до 50%. Отдай, не греши.

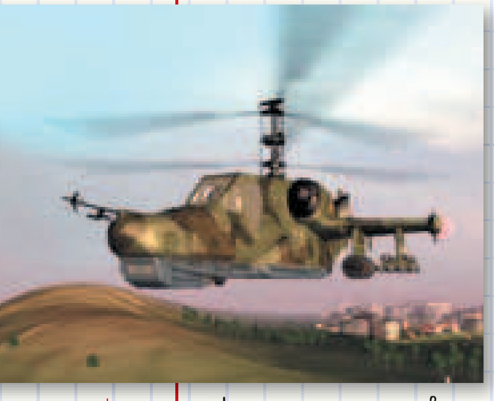
Причем девелопер не получает денег, пока не «отобьет» затраты на разработку игры. То есть выделили ему $500000, и пока он их из своей прибыли не покроет — хоть трава не расти.

На Западе на этой кухне царит совсем другая микроэкономика, потому что 25% производство комплектующих не отъедает. За эту радость — да-да, за диск с игрой — берется $1.7, при этом на производство уходит 42 цента. На Западе игра стоит $25, а за производство берут $2.

Вот и разница! Поэтому даже не сомневайся: Запад нам нужен.

Конечно, просто не будет. Каждый год по E3 (главная мировая игровая выставка, проходит в Лос-Анджелесе. Тебе ПРИДЕТСЯ поехать на нее в мае. Со мной, конечно) с видом победителей бродят бешеные ребята из Москвы или Харькова: «Ubi уже заинтересовалась нашим проектом!». Представь, вот стоит какой-нибудь богатенький Activision, стенд сто на сто пятьдесят метров, десять девочек на ресепшн. К ним можно подойти, сказать, кто ты такой, они вежливо улыбнутся, возьмут визитку и диск с демо. Иногда даже бывает, что они этот CD кому-нибудь передают. Бедные ребята, они не знают, что средний менеджер по acquisition привозит в чемодане 50-100 продуктов, которые надо посмотреть. Может быть, несколько сотен еще ему передадут те самые девочки...

Но даже гранды вроде «1С» когда-то начинали с малого! Вот тебе фрагмент из «Былого и дум», автор — все тот же Юрий Мирошников: «98 год, кризис, а мы начали активные попытки продавать игры за рубеж. И я отлично помню три месяца полного ступора, потому что нигде нет информации о том, кому и что посылать, нигде не написано, кто и за что отвечает. Только на сайте Ubi Soft я нашел адрес электронной почты для предложения новых продуктов. Много лет спустя я спросил у одного из продюсеров Ubi, куда ведет этот e-mail, и выяснилось, что он даже не в курсе, что такой адрес существует...» Представляешь?!



Дорогой китайский брат! Если хочется всласть покататься на «КА-60», стоит подумать о приобретении русской вертолетной аркады «Ударная Сила».

А вот фрагмент доклада Александра Михайлова на ассамблее «Женщины — новые лидеры России», что имел место быть вчера в Центре международной торговли:

«Когда издатель более-менее отладил свою локальную деятельность, он может (и должен!) задуматься о расширении территории влияния. Увидев недвусмысленный флажок на первой странице сайта www.buka.ru, несложно догадаться, что «Бука» сейчас «окучивает» Китай. Это огромный, перспективный рынок, но и масса сложностей. К примеру, китайское правительство запрещает продажу игр. То есть вообще. Все игры продаются там в качестве образовательных продуктов. Есть сложности с цензурой. Например, показ секса в Китае официально запрещен, ровно как и чрезмерное насилие, поэтому нам приходится вносить изменения в продукты, адаптируя их для жителей тоталитарного государства. <...>

В данный момент самый популярный у них жанр — MMO, далее следуют RTS, основанные на национальных исторических сюжетах. На недавней выставке China Joy были представлены преимущественно эти жанры, поэтому на волне перенасыщения и жанрового однообразия наши экзотические «Магия войны» и «Ударная сила» были восприняты очень тепло.

И потом, печатать игры в Китае имеют право лишь издатели книг: каждый диск имеет свой ISBN, процесс контролируется государством, и любой китайский или иностранный разработчик обязан обить десятки чиновничьих порогов, чтобы получить разрешение на работу.

Наконец, в местных головах водится множество совсем уж экзотических «тараканов». В покупательских кругах бытует мнение, что игра за 6 долларов — плохая, а за 10 — уже о-го-го. По всей стране установлена единая цена на медианосители,

Если каждый китаец выйдет на улицу и купит по копии «Войны магов»... Боже, какие горизонты!

рамки очень узкие, а условия конкуренции отличаются от привычных нам кардинально. Но — отработанная годами в России схема продаж игр в «джевелах» к китайскому рынку подходит самым лучшим образом. Крупные западные издатели в этой части выходцам из России не конкуренты. <...>

Это к вопросу о том, стоит ли связываться с экзотическими рынками, не имея локального российского опыта».

Ты как насчет утки по-пекински? Я тоже ее не очень.

Все, до связи!

Племяш.

15 марта

Молчи, грусть, молчи

Чувствую необыкновенный душевный подъем, прилив сил и готовность действовать. Черт, как же приятно начать трудовую неделю в почти собственном офисе!

Дорогущий дядя!

У меня все здорово, ты даже не представляешь, насколько увлекательно работать в этой индустрии! Engine уже запущен, осталось только подлить топлива. Ты понимаешь, о чем я?

Ладно, к делу. Только что переговорил с авторами Mistmare. Пускай ребята не из первого эшелона, но у них в голосе чувствуется задор! Localization Kit для своей новой игры они пришлют сегодня к вечеру. Да-да, именно, мы будем заниматься и локализацией! Это позволит подстраховаться во время похода на Запад. Или на Восток... К тому же один индустриальный гуру (ты не поверишь, если я назову тебе его имя) признался мне недавно, что на локализациях вполне можно жить! Тогда эта информация выскочила из головы, но после разговора с французами меня осенило! Только представь: нанимаем переводчиков, профессиональных писак и прочих корректоров (благо, их услуги сейчас обходятся в сущие копейки), арендуем студию, договариваемся с первым курсом Щепкинского — и все! Первостатейный хит с берегов Сены у нас в руках, причем полностью адаптированный для неискушенного российского пользователя!

Вот, кстати, мнение Александра Михайлова: «Суммы, в которых исчисляются цены на игролицензии, выражаются в десятках тысяч долларов. Некоторые лицензии переваливают за сотню. Тайтлы уровня DOOM III стоят за 200 тысяч, и работать с играми такого масштаба выгодно. Но без серьезной сбытовой базы и многолетнего опыта об этом лучше забыть. Сразу. А вот рыбу поменьше ловить можно, надо только не забывать об адаптации. Подойдите к пермскому или саратовскому восьмикласснику и спросите его: «Do you speak English?».

Иными словами, локализация нужна. Рынок сделал свой выбор, люди хотят играть в русскоговорящие игры. Желающих иметь дело с англоязычными версиями — единицы, доли процентов, которые обычно не берутся в расчет. И потом, не каждый западный издатель позволит выпускать в России английские версии — боятся все того же реэкспорта.

Процесс локализации вместе с переводом текстов, работой со звуком и актерами, сбором готовой версии — это лишь процентов 20 от того, с чем придется столкнуться новоиспеченному переводчику. Основная часть состоит из тестирования, внесения исправлений, снова тестирования, снова корректуры — и так долго-долго, пока совесть не подскажет, что проект находится в пригодной для релиза кондиции».

Также стоит учесть мнение Юрия Мирошникова: «Сегодня из-за внутренней конкуренции цены на лицензии очень сильно выросли, в несколько раз за последние годы. Все хотят издавать Mafia или Max Payne 2. Впрочем, можно работать на небольших восточноевропейских игрушках, покупая их за не очень большие деньги. Грубо говоря, продукт, для производства которого нужно затратить $100000, вполне можно купить на Россию за $15000». Неплохо, правда же?

Совсем забыл сказать: по дороге в офис встретил бывшего соседа — ты должен его помнить, он мне плел что-то про ваши «березовые» (?) контакты в мохнатые восьмидесятые. Так вот, он сейчас ведет несколько модных брэндов прохладительных напитков. Уверен, что французы не обидятся, если мы кое-что добавим в их игру. Понимаешь ли ты мои намеки?

Слушай Михайлова и мотай на ус: «Product placement — тема, которая давно обсуждается, но реальная отдача от нее слишком невелика. Иными словами, фирма Diesel не даст денег за то, что персонажи игры будут ходить в их футболках. Происходит это хотя бы потому, что игры не массовый продукт, да и фото футболки Diesel, напечатанное в модном глянцевом журнале, выглядит для потребителя на порядок привлекательнее. Несомненно, с ходом технического прогресса положение дел изменится, и рекламироваться в игры придет множество сторонних брэндов. Хотя удачные примеры уже есть: у «Буки» это реклама радиостанции «Европа Плюс» в «Петьке и Василии Ивановиче» и Philip Morris в Insane».

Все, покедова, дядька! Сегодня сплошные встречи, а вечером едем в Киев, говорят, там не счесть гарных девелоперских хлопцев.



Твой!

18 марта, вторник, 13:47

Молчащее большинство?

Я уже вижу, как из-под колес валит сизый дым! Осталось сняться с «ручника» и тогда меня ничто уже не сможет остановить!

Дядь, это снова я.

Вчера вечером в «16 тоннах» общался с человеком из российского BP. Он гарантировал пробить у нас product placement, если мы сможем предоставить ему какую-нибудь автомобильную игру. А еще обещал познакомить с девушкой из Saatchi & Saatchi, которая с легкостью организует нам продвижение хоть в России, хоть на Западе — где угодно.

Ну а сегодняшний мой день посвящен раздумьям о долгосрочных перспективах. Ведь мало сорвать все бонусы на старте (в свете последних событий в успехе нашего начинания я теперь даже не сомневаюсь!), нужно суметь удержаться на плаву.

Ведь издателю всегда сложнее, чем разработчику. Разработчик почти всегда живет на деньги издателя. Его риск в том, что его проект не принесет прибыли. Издатель рискует всеми вложенными в проект деньгами. Он может взять миллион долларов и просто выкинуть его. Так, о чем же это я...

Олег Хажинский из GAME.EXE, мой давний стройотрядовский приятель, прислал сегодня по почте новый изумительный фрагмент из Мирошникова: «Издательский бизнес окупается дольше. Даже после выпуска замечательного продукта, даже если он очень замечательный и прибыльный, деньги возвращаются спустя год после начала продаж. А ведь издатель в течение двух лет оплачивал разработку. То есть цикл возврата вложенных денег — три года.

Так что ситуация, когда издатель в минусе, — это довольно привычная картина. Банкротство издателей на Западе — обычное дело. Вложили 12 млн. в «чудо», а оно взяло и не продалось. Считай, выкинули деньги. Второе чудо — 10 млн., то есть уже 22, а вернулось — шесть. Акции упали... И привет!

Если вы вовремя увидели, что все плохо, можно закрыть проект. А можно увеличивать бюджеты и сроки. Причем практика увеличения бюджета и сроков — почти постоянная. Закрывать проект всегда очень трудно, и издатель здесь обиженная сторона. Ему страшно убивать проект, ведь он деньги потратил. Например, 300 тыс. На какую-нибудь «отменную игру». А игра как была никакой, так и осталась. Поэтому есть возможность закрыть проект, чтобы не потерять больше. Но — жалко. Вот и тратят еще 300. Психологически трудно закрыть проект, очень...

Конечно, линейка из 12-15 продуктов одного уровня себя уравновешивает с точки зрения рисков. Десять маленьких могут поддержать один крупный. У маленьких предсказуемые продажи, и закрывать их можно без щемящего сердца. Но далеко ли уедешь на маленьких проектах?..»

Впрочем, ладно. Скоро E3. Нам непременно нужен стенд! Сам понимаешь, без стенда на E3 называться издателем мы можем только с большой натяжкой. Я заходил к ним на сайт, оформление участников начинается со дня на день. Нужно брать билеты. А у нас на руках нет еще ни одного проекта. Правда, есть миллион несгораемых договоренностей, но... В общем, дорогой мой дядя, пишу открытым текстом: срочно нужны деньги.

Сможешь позвонить мне 22-го, во вторник, с 16 до 16:30, чтобы обговорить схему проведения этой жизненно важной транзакции?

Сережка с Малой Бромной, родственник.

22 марта

Как рыба об лед

Неделя переговоров и деловой беготни. Умаялся! Ну ничего, зато назначена встреча с Роупером, а Ньюэлл просил перезвонить ему в следующую пятницу – это ли, черт меня дери, не успех?!

Минутку, звонок. Межгород! Дядя? Дядя! Здравствуй! Что? Дядя! Но, дядя! Дядя, послушай! Дядя! Дядя! Дай мне сказать! Дядя! Да послушай же! Дядя! Нет. Что ты сказал? Нет! Нет, я же сказал, нет. Еще нет. Да. Да. Да. А сколько? За кого ты меня принимаешь? Стой, ты дашь мне сказать? Дядя! Я не мальчик! Дяяядяяяя!..

Неотвратимый эпилог

В записке, что прилагалась к толстой папке с распечатками и луговым клевером, рваным, быстрым почерком, что у шарлатанов-графологов считается признаком импульсивности, было написано:

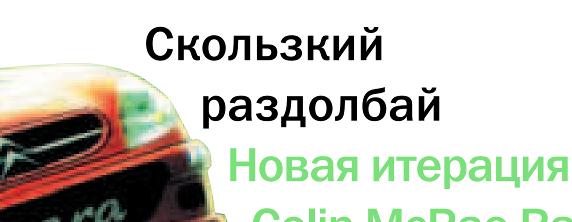
«Друзья, спасибо вам за все. Обстоятельства непреодолимой силы заставляют меня отказаться от нашего соглашения. Поверьте, детали вам лучше не знать. Отправляю вам все материалы, которые мне разрешили отправить. Черный ТЕРМИНАТОРЪ III ™ не соглашается на меньшее, чем 60%. Времени нет. Не пытайтесь меня найти, даже под диваном. Возможно, скоро мы еще встретимся. Ваш, Сергей Иванов».

Мы переглянулись. Ужасный ребенок Бескаковтов все же заглянул под диван. Там лежал потрепанный кейс. Тот самый. Мы открыли его...

Превью







Скользкий раздолбай

Новая итерация Colin McRae Rally учит нас правильной варке крутого автомобиля Citroen Xsara всмятку за четыре минуты, тридцать пять секунд и семь сотых. Если вы не способны за это время потерять колесо целиком, пробить покрышки, запороть турбину и удалить капот с законного места — грош вам цена, водитель.

Александр Вершинин

Colin McRae Rally 04
(демо-версия)

Четвертая часть знаменитого раллийного мыла демонстрирует исключительное графическое великолепие и тревожащие рассудок открытия в давно изученных областях физики.

Раллийно-глайдерский симулятор



сайт игры:	www.codemasters.com/colinmcraerally04
разработчик:	Codemasters (www.codemasters.com)
издатель:	Codemasters (www.codemasters.com)
дата релиза:	Весна 2004 г.
объем демо-версии:	159 Мбайт (см. ее на нашем DVD!)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium 4/Athlon 1100+, 128 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0, 200 Мбайт на жестком диске.

Разработчики об игре

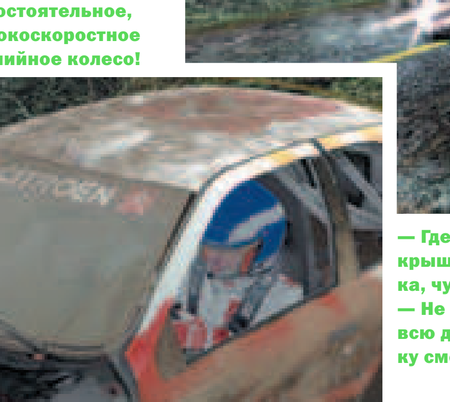
«Изобретенный вновь раллийный симулятор от тех же людей, которые уже изобретали его раньше и вообще изобрели его с самого начала. Colin McRae Rally 04 возвращается с геймплеем, достойным Colin McRae Rally 04!» Ох уж эти пресс-релизы...

А за окном шелестят травы, елки помахивают лапами, плотная лиственная чаща взбирается по отвесу высокого каменистого склона километрах в трех от сверкающего влагой асфальта. Придорожные картонные фотографии девелоперских родных и близких отлучились по своим писчебумажным делам, их место заняли вполне себе полигональные зеваки, не уродливые и даже не смешные. Куклы безмолвно крутят головами, копируют жесты президента Куста-старшего, а некоторые даже деловито заглядывают в ноутбуки. Рассматривать это безобразие желательно с нескольких метров — чтобы не замечать случайно мелькнувшей ветки с прямоугольными листьями или удивительной геометричности придорожного кустарника. И тогда вам может показаться — на крохотное мгновение — что вы наблюдаете не компьютерную игру, где все суть суррогат и подделка, но настоящее ралли, транслируемое по спортивному спутниковому ТВ полные двадцать четыре часа в сутки.

Скотсмен-уют

Чтобы вы знали: главной feature Colin McRae 04 (CMR4) является ее цена в $19,95 за коробку. Не щебень из-под колес, не троекратный «перевертыш» в кювете, не даже прорезанная и сорванная с диска спортивная резина... Конкурентоспособная цена! За ополовиненное количество условных единиц счастливый покупалка тем не

менее получает полновесную дозу накопленного спецами Codemasters опыта по раллийно-симуляторной части. На этот раз графический движок действительно прекрасен. Лакомая перспектива, сложносочиненный ландшафт, роскошные и наконец-то правдоподобные текстуры, время от времени просматриваемый на два чекпойнта вперед серпантин — натуральная роскошь для глазной сетчатки. Разумеется, на месте и ямы, хитроумные овраги, исполинские валуны и злонамеренно растущие совершенно одинокие деревья, являющиеся обязательными признаками компьютерного раллийного многоборья. Сама трасса вдруг обрела объем и более не довольствуется спорадическими скосами: даешь отвратительный с водительской точки зрения дорожный горб! С такой грунтовой неурядицы автомобили просто обожают сползать на обочину, они елозят по ней, не находя покоя, и ни секунды не идут прямолинейно, равномерно и поступательно. Твари.



Трусы и рубашка, то есть бампер и крылья, лежат на песке. Никто не плывет по опасной реке. Смотрите, смотрите, это совершенно самостоятельное, высокоскоростное раллийное колесо!

— Где эта долбаная крышка для моторчика, чувак?
— Не знаю, чувак, я всю дорогу в бумажку смотрел.

Данциг

Следуя очень хорошей дизайнерской традиции, ни один раллийный этап не страдает самоповторами. Но сполна насладиться разнообразием трассы невозможно — физика дает шпоры, хлещет водителя плеткой и вообще перегибает палку. В нашей демонстрационной версии CMR4 авторы ограничились тремя трассами (Япония, Финляндия, США, две гравийных, одна асфальтовая) и лишь одним автомобилем — полноприводным Citroen Xsara. Прокатившись на нем, человек несведущий вполне способен уверовать в тупиковость 4WD как дизайнерского решения. В пыли гравийного покрытия «Ситроен» подобен глайдеру — ни секунды на месте, море волнуется раз, каждый поворот, как девятый вал или приливная волна всемирного потопа. Едва расправившись с первой передачей, автомобиль начинает нетерпеливо вальсировать на дороге, как будто скорость на спидометре не сорок, а двести сорок километров в час.

Особенно укачивает с видом от третьего лица. Украшенную огромным антикрылом корму носит ужасно, невыносимо, приходится перейти к виду с водительского кресла... и обнаружить его совершенно гениальную атмосферу! Гипотетическое тело гонщика, чьими глазами мы так бесцеремонно пользуемся, чутко реагирует на каждый выпад покрытия, оно наконец-то перестало быть накрепко впаянным в кокпит и обрело честную физическую независимость от окружающей его со всех сторон жестянки. Пока ездок подпрыгивает, подергивается и увлеченно вибрирует в своем виртуальном сиденье, в колонки тихой сапой пробирается микровселенная раллийного звука. По днищу стучит мелкий камень и шелестит песок, кузов постанывает при резком маневре, а штурман голосом Макрея начитывает сводки информбюро. Вид от сохи, от водительской баранки и мозолистых шоферских краг, уверенно торжествует.

Деконструкция

В стартовом меню есть небезынтересный пункт: «Повреждения». Можно оставить «обычные», но интереснее — «до костей, чувак». Здесь начинается форменный, а вскоре и бесформенный бедлам. Учитывая, что цель рассматриваемого дорожного приключения заключается в достижении конечного пункта, авторы CMR4 решили не топтать горло излишне расхлябанному раллисту. Авто уверенно ползет к победе на трех колесах, на по-джеймсбондовски голых, лишенных и клочка резины дисках, с вертикально задранным капотом, практически без передка и с индейски дымящим движком. Компромиссная договоренность геймплея и реализма выходит игре боком, причем изрядно улыбчивым. В ходе очередной ласковой встречи с пуленепробиваемым ограждением у «Ситроена» может вдруг отвалиться бампер или, скажем, крыло. Законное желание: отвалиться. Но нет! Вид с внешней камеры показывает, как уволенная декоративная часть кузова тузиком левитирует рядом с авто, привязанная к нему одним пикселем-атомом, буквальным честным словом! А ушедшее в отставку (не без помощи стройной березы) антикрыло ни с того ни с сего оказывается в багажнике, отчего крышка последнего наотрез отказывается закрываться и всю дорогу жизнерадостно хлюпает, всякий раз распахиваясь до упора и вдруг конвульсивно защелкиваясь под напором неведомых современной науке сил. Хлопает даже если вы уже пять минут стоите гранитом, как памятник воину Алеше! Впрочем, за shareware-цену можно стерпеть и не такое.

В затылок Colin McRae 04 активно дышит Rallisport Challenge 2, сиквел нашей неизбывной любви и племенная гордость Microsoft. Для Codemasters было бы логичным собрать разлитое масло с трасс, приструнить бунтующую жестянку и наконец понять, может ли машина о трех колесах и голом кулаке пройти лесом пять километров или нет. Иначе цена CMR5 может оказаться не смешной — смехотворной.



Castle Strike

(демо-версия)

Столетняя война с немецким акцентом в окружении замков и катапульт.

Стратегия
в реальном времени



сайт игры: www.castlestrike.de
разработчик: Related Designs (www.related-designs.de)
издатель: Data Becker (www.databecker.com)
дата релиза: Весна 2004 г.
объем демо-версии: 168 Мбайт (см. ее на .EXE DVD #3'04)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium III 800), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.0, 200 Мбайт на жестком диске.

Разработчики об игре

«Castle Strike — игра для тех, кто любит сражения, поэтому мы сделали ресурсы бесконечными и упростили управление экономической системой, чтобы не отвлекать игрока на всякую ерунду», — докладывает в ставку Бурхард Ратейзер (Burkhard Ratheiser), управляющий директор Related Designs.

Сто лет одиночества

Все ли помнят знаменитое «что с империей?», сказанное на смертном одре Иоанном Безземельным? Ну и где теперь ваша Нормандия? И где цветущие сады Анжу? Бессмысленная междоусобица арманьяков и бургиньонов, фландрские города в огне, а сепаратистам-феодалам все мало — они жрут эту страну на обед, запивая красным сухим.

Олег Хажинский

Забавно наблюдать, как хорошо организованные англичане со своими наемными рыцарскими отрядами гоняют в хвост и в гриву погрязших в пьянстве французов из феодального рыцарского ополчения — те едва ли знают, что такое бой в пешем строю. Вот мы уже потерпели поражение при Азенкуре, а впереди Монтьель, и блистающий, в розового серебра доспехах дю Геклен возвращается с победой — он улыбается в объективы, он теперь король Кастилии, он высылает против англичан большой флот.

Жанна, Жанна

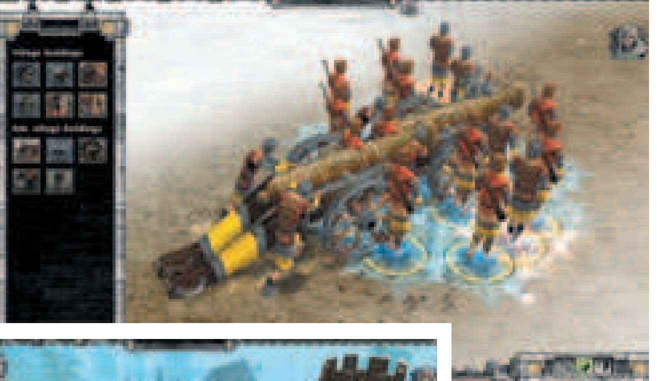
Сможет ли коннентабль Франции, мальчишка, обласканный при дворе Карла V, ловящий каждый взгляд неприступной Изабеллы Баварской, справиться с восстанием кабошьенов в тесном и пропахшем нечистотами Париже? Разумеется, нет. Взяты Лизье, Байе, Аржантан, Алансон, Бонсмулин. Все кончено. Париж в руках бургундцев, по мостовым рекой течет кровь арманьяков, трусливый дофин бежит в Мелен, импотенты из нового правительства в Бурже убивают время в праздных беседах — они бессильны что-либо предпринять. Подлое покушение на Жана Бесстрашного и его предсмертный крик: «Жгите мосты, падлы!». Филипп Добрый, слабоумный сын

герцога Бургундского, проводит ночи напролет в сомнительных развлечениях, не он ли первым подпишет мирный договор с англичанами? Ведь Жанна д'Арк уже полыхает в Руане! Коннетабль д'Арманьяк наголову разбит англичанами в бое при Вальмонте. О неприступный Харфлер ломают острые зубы лучшие силы пантьевров — но их заговор раскрыт, предателей ждет казнь. Герцорг Бретани, жалкий изменник, отказывается предоставить военную помощь дофину против англичан. В его памяти еще свежи события при осаде Френэ-ле-Виконт, когда небольшая армия под командованием великолепного Хандингтона уничтожила франко-шотландскую армаду.

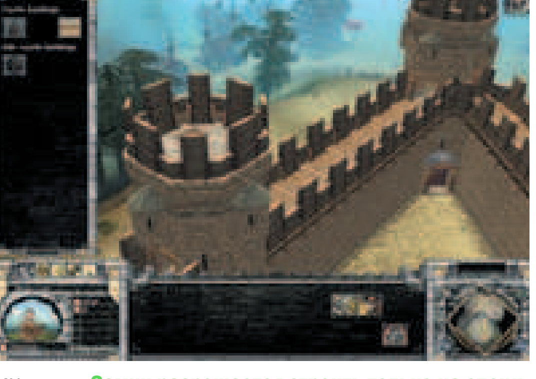
Из Кале в Кастл-Страйк

В июле ценой неимоверных усилий взят Дре, но Ножен-ле-Руа все еще держится. Блистательный Ла Ир снимает трехмесячную осаду Монтаржи. Плотины прорваны, вода устремляется в долину, французы неожиданно атакуют — и вооруженные вилами горожане покидают неприступные стены. Артиллерия сметена, жители Суффолка умоляют о помощи, но тщетно — зарублены все. Де Груши зверски убит в сражении: охрана расступилась, стрела арбалета пронзает шлем, голова летит с плеч от удара меча, безжалостное копье поднимает тело в воздух, топором отрублены руки, и сотни стрел, одна за другой, ставят точку в деле. Или это многоточие?

У англичан остался только Кале. Столетняя война закончена, но наша брань только начинается. Вы спросите: какое отношение превью на Castle Strike имеет ко всему вышеизложенному? Ровно такое же, какое Castle Strike имеет к Столетней войне. Никакого. Хватит притворяться, достаточно маркетинговой буффонады, займитесь, черт дери, сказками, не будите призраков истории! А то они снова станут бродить по Европе. Как ваши трехмерные привидения, что носятся по маловыразительным плоскостям уровней. Без души, без сердца. Их предводитель, юнит HERZOG HAGEN VON RABENHORST, обладает запасом в две тысячи хит-пойнтов и выражением лица похож на гориллу из последней «Планеты обезьян».



Артиллеристы, две штуки, спокойно волокут пушку дулом вперед, вовсе не собираясь отставать от легковооруженных пехотинцев. Гвозди бы делать из этих мужчинок.



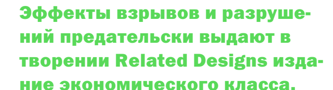
Замки разрешается строить только на специально отведенных территориях и только по вами же составленному проекту. Очень удобно и позволяет избежать досадных ошибок.

Хилый закос под войну

Пехотинцы таскают пушки и катапульты по двое. Замки можно строить в специально отведенных местах по заранее подготовленным чертежам. Крестьяне, стараясь лишний раз не отвлекать игрока от государственных забот, добывают необходимое самостоятельно — достаточно определить точкой в треугольнике приоритеты и бросить на дело нужное кол-во людей. Все — теперь бы только не забыть построить все двадцать с лишним зданий и изобрести все положенное...

Castle Strike — правильная игра не без оригинальных находок, в которой пока (в демо-версии только одна миссия) не чувствуется жизни. Что может быть интереснее осады замков? Их планирование и строительство. С рубежами обороны здесь все в порядке. По количеству средств разрушения местный англо-франко-германский технопарк заткнет за пояс всех сразу. Местные диверсанты умеют закладывать под замки пороховые заряды и под покровом ночи проникать за осажденные стены с запасным ключом от главных ворот в кармане.

Интересно? Очень! Но пушки стреляют устало и невыразительно, комья земли похожи на трупных мух, воины гибнут неохотно и одинаково, искусственный интеллект опаздывает на встречу, а поврежденные башни каменных крепостей, вы не поверите, просто исчезают в воздухе с легким хлопком. Как ни печально, Castle Strike совсем не AAA, игра несет на себе клеймо малого достатка, это крепкий второй эшелон, не жилец на рынке RTS, совсем не жилец.



Эффекты взрывов и разрушений предательски выдают в творении Related Designs издание экономического класса.

Стоит ли тратить время на кормовые RTS из второй раздачи? Давайте окончательно решим это в следующем номере, когда к миссии номер восемь присоединятся остальные двадцать пять. А пока... помните, от вас не зависит будущее России!



Unreal Tournament 2004
(демо-версия)

Обошлось без сюрпризов: под маркой UT скоро будут выпускать воланы для бадминтона, гантели и укороченные лыжи. Обязательно читайте об этом в нашей следующей спортивной теме номера.

Спортивный шутер
от первого лица

сайт игры:	www.unrealtournament.com/ut2004
разработчики:	Digital Extremes (www.digitalextremes.com), Epic Games (www.epicgames.com)
издатель:	Atari (www.atari.com)
дата релиза:	2 квартал 2004 г.
объем демо-версии:	219,5 Мбайт (см. ее на нашем DVD!)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 1400+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512+ Мбайт), 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт), DirectX 9.0, 600 Мбайт на жестком диске.

Разработчики об игре

«Когда все балуются шотганами, мы используем Flak Cannon. У всех остальных стандартный набор из джипов, танков и проч., у нас же — багги с боковыми лезвиями для разрубания зевак. Когда эта машинка появляется на поле боя, комментатор орет дурным голосом: «Roadkill!». Класс! Находки такого рода помогают брэнду Unreal оставаться самым успешным...» — сообщает сошедший с ума Клиффи Би (Cliff Bleszinski).

Уд-2004

Году эдак в 2010-м в графе «издатель» у этой игры пропишется EA Sports, а в логотипе вперемежку с корейским флагом окончательно укоренится символика «Самсунга». По периметру каждого уровня будут расставлены скаарджи с блестящими пушистыми ежиками в руках. При подведении итогов матча они будут целоваться под песню At The Gaybar группы Electric Six.

Михаил Бескакотов

Права на весь этот вертеп непременно выкупит Уве Болл, а международные соревнования будут транслироваться по телеканалу «Дарьял-ТВ» с 16 до 16:30, строго по будням. Игровой процесс станет то и дело прерываться рекламными роликами освежающих напитков и финских телефонных мегакорпораций. Радиоэфир, в настоящее время оккупированный ботами, тоже будет использован по назначению — Гребаный Центр Гребаного Американского Английского уже ведет переговоры с Клиффи Би. Абсолютным чемпионом по Unreal Tournament к тому времени станет двенадцатилетний воронежский мальчик, из семьи потомственных ассенизаторов, олигофрен. Добросердечный Леонид Парфенов обязательно покажет его в своей телепередаче.

You're a superstar...

Теперь, когда все карты раскрыты и вы прекрасно понимаете, к чему сводится эта игра, нужно сделать важную оговорку. Unreal Tournament 2004 (далее UT2004) совсем не уступает UT2003 и даже самой UT. Не потому, что Epic Games безудержно прогрессирует и с каждым годом делает нам все лучше и лучше. Причина проста: UT2004 обволакивает своей просторной, раздувшейся до неприличных размеров утробой

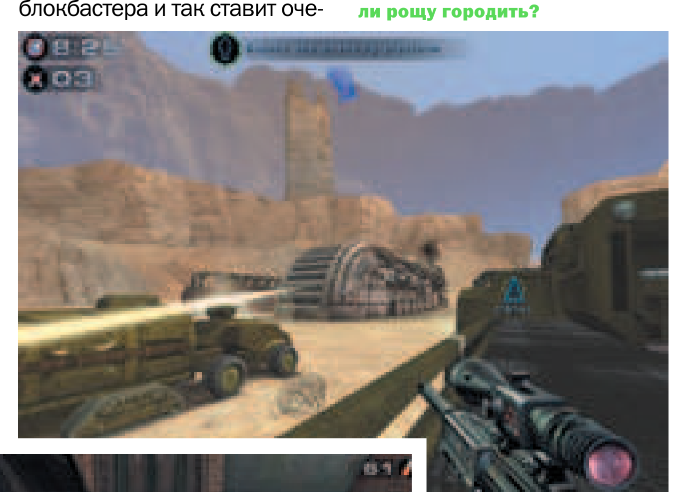
ВСЕХ своих предшественников по батюшке, матушке и иным родственникам. При должном старании в ней можно разглядеть даже Quake 3: Arena, а при незаурядной усидчивости «Квейк» этот полностью воссоздать на экране — консольными средствами. Да вот только радости от этого никакой, ведь обыграться и в «Квейк», и в UT мы успели уже неоднократно. Мы, может быть, даже успели бы об этом забыть, если бы не усердие некогда уважаемой Epic и госпожи ее Atari. Если в прошлом году игра еще как-то старалась держаться бодрячком, то ее ноль-четвертая версия то и дело опирается о кривую завалинку и тянет горлом заунывное: «а помнишь...». Обидно. UT-серии так мало лет, а борода уже седая, руки трясутся, ноги почти не ходят... Впрочем, кому-то эти забавы до сих пор в радость. Кто-то даже зарабатывает на этой игре деньги. А кто-то обильно инвестирует в т.н. киберспорт. Мы же будем рассматривать UT2004 не как спортивный снаряд, а как цельное художественное произведение, дабы приложить ему (цельному произведению) по сусалам со всей строгостью.

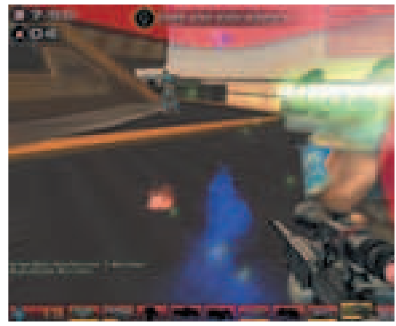
Претензия номер один: зачем вы так много играли в Battlefield 1942? Нет, понятно, что без наземной и летающей бронетехники рано или поздно обойтись ну никак не получилось бы. Но сейчас, спустя лишь год после повсеместной BF-истерии... Неприлично это. Пускай «танчики» используются всего-то в одном игровом режиме (Onslaught), но осадок остается нешуточный. Главная гордость разработчиков, основной selling point их блокбастера и так ставит очередной крест на совести брэнда, а когда после особенно ловкого маневра бронетранспортером на экран вываливается coolnes-статистика (будто мы в GTA!), иметь с этой игрой ничего общего уже не хочется. Это не добрая пародия, не сеанс группового цитирования, это даже не пимодерн. Это быдлоган.

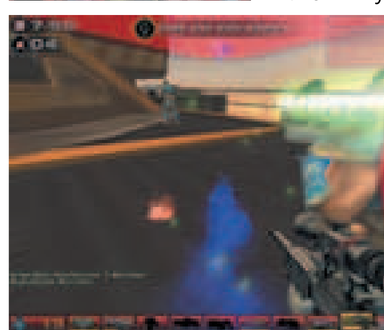
...at the gay bar

Между тем играть в меру забавно, как и в любой другой ладно скроенный блокбастер.

Давайте играть по правилам: именно так будет выглядеть UT2004 на всех «киберспортивных» экранах планеты. Стоило ли рощу городить?







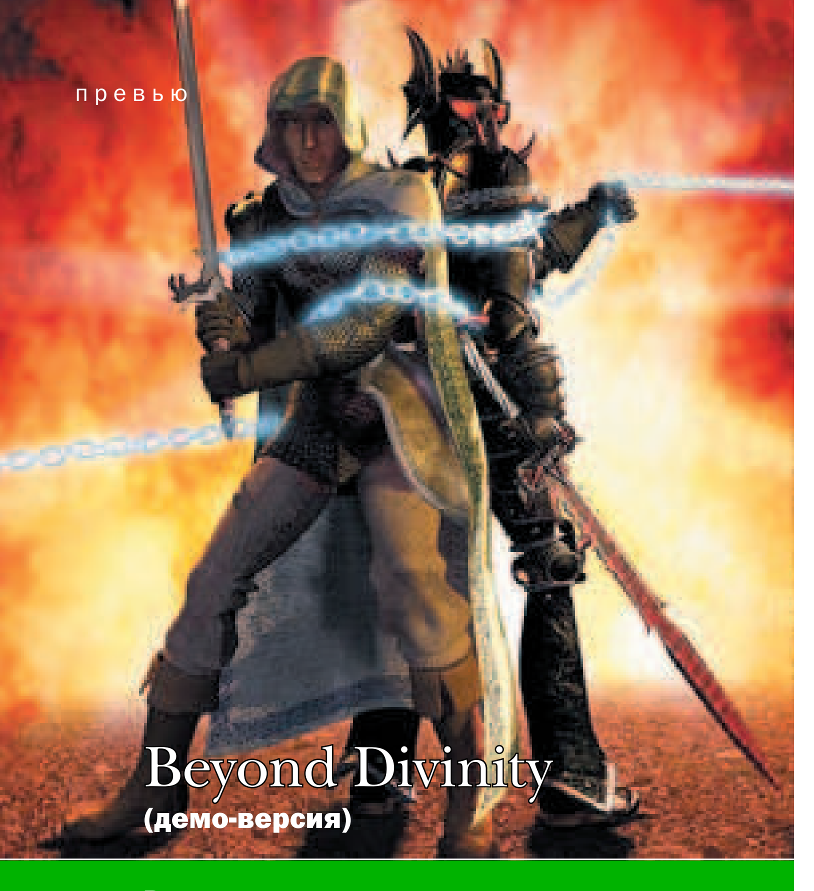
С технологией все в порядке, иногда игра действительно выдает потрясающие картинки и ракурсы. Но большую часть демо-уровней авторы выполнили в такой вот, гм, изобразительной манере.

Старый добрый режим Assault вернулся с несколькими замечательными моделями гигантских поездов. Вы рады?

В этом году внедрили технику, в следующем ее будут доводить до ума, и уже в UT2006 она станет неотрывной частью игровой концепции.

Хоть и не отпускают ощущения, что перед тобой расплескали бадью давно пережеванного овощного рагу с позапрошлогоднего праздничного стола. Огромные карты (которых в релизе обещается больше сотни) — когда серия окончательно выходит в тираж, грубо брать количеством считается нормой. Наружу пробиваются Большие Деньги и Уникальный Девелоперский Опыт: все сделано добротно, без зазоров, неровностей, заусенцев — такими должны быть все игры, рассчитывающие собрать не горстку преданных фэнов, а покупательские миллионы. К освоению денежных масс подключены самые передовые технологии. Восставший из пепла программный рендеринг, чтобы с комфортом играть на ноутбуке. Улучшенный движок, чтобы было на чем проверить скорость новой видеокарты. Сетевой код, перелопаченный с мыслью о вуайеристах, которые теперь могут наблюдать за вашей битвой, не доставляя неудобств с трафиком. Также к вашим услугам распознавание речи — в UT2004 ботов можно подталкивать к действию, что называется, крепким словцом. Передача голоса нового поколения, чтобы вам не пришлось отвлекаться от игры. В ритейл-коробке с игрой будет поставляться гарнитура. Там же можно будет найти художественный фильм Making of the Game, подробные инструкции по созданию уровней и работы победителей Make Something Unreal Million Dollar Contest в качестве стимула к уровнестроению.

А ракетница теперь называется AVRiL, но комментарии по этому поводу, пожалуй, нужно приберечь до выхода полной версии.



Beyond Divinity
(демо-версия)

Ролевая игра для сильнохарактерных индивидуумов, способных отрешиться от внешнего уродства Beyond Divinity и сосредоточиться на ее бесконечно прекрасной душе. (Последняя в демо-версии злонамеренно купирована!)

Задушевная РПГ

сайт игры: www.beyond-divinity.com
разработчик: Larian Studios (www.larian.com)
издатель: Hip Interactive Corp. (www.hipinteractive.com)
издатель в России: «Бука» (www.buka.ru)
дата релиза: Апрель 2004 г.
объем демо-версии: 168 Мбайт (см. ее на нашем DVD!)

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1500+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), DirectX 9.0+, 346 Мбайт на жестком диске.

Мнение об игре

«Жестокому мочилову в игре дали пинка под зад, — подает голос некто Эамон (Eamonn), обитатель сайта с дивным названием Player of Games (www.playerofgames.com). — И мочилово стало еще убедительнее. Собственно, теперь это не просто тупое мочилово, а раздробление, протыкание, разрезание и некоторые другие способы затоптать гада вусмерть. До слез круто!»

Бедный Зигфрид

Намертво скованные мыслью о благополучно произрастающих на камнях деревьях, бельгийские шоколадовары из Larian Studios, авторы Divine Divinity, изготовились сотрясти мир новым фэнтезийным сочинением. В качестве гонца с уведомлением о намерениях в дверях редакции нарисовался пятиминутный лоскут кода, невнятный и оскорбительный.

Александр Вершинин

Та же невероятная история приключилась и с демонстрационной версией Divine Divinity — наше коллективное .EXE-сознание прекрасно помнит эту полную интриг, обмана и иллюзий детективную сагу. Две отвратительные демо-версии и неожиданно увлекательный релиз — такова биография первого успеха Larian. Два года спустя старая игроволынка снова раздувает обгрызенные молью щеки. Но будут ли танцы, Люся?

Барахолка

Спокойно лицезреть это существо, невидану зверушку спрайтово-дворянской породы, сейчас, в году две тысячи четвертом от появления Спасителя, выше скромных человеческих возможностей. Друзья, движок был окончательно и бесповоротно мертв еще два года назад, ему пора спокойно разложиться на неприятное и липкое, умереть, забыться. Но вот он обрушивается лавиной грязного спрайтового белья на наши отвыкшие от столь утонченного удовольствия натуры...

Beyond Divinity словно исторгнута из недр Тишинского рынка. Полигональная заплатка, прикрывшая спрайтовые модели, не способна спасти графическое рубище, в которое обряжена игра. Уровни — в особенности подземные лабиринты — норовят если не травмировать, то на худой конец основательно оскорбить зрительный орган. Карты диспропорциональны, перспектива покорежена, интерьеры чудовищно искажены и, вдобавок, добросовестно завалены хламом. Курсор чутко реа-

гирует на каждую «разбитую бочку», «отрубленную конечность», «мусор» или «блевотину тухлую». Этими бесценными для создания уникальной игровой атмосферы артефактами Beyond Divinity захламлена по самое «не балуйся», как спамом. «Крупный тюк», «маленький тюк», а также

Как и обещал Свен Винке, оппозиция в Beyond Divinity немногочисленна, но весома. Вот этот негодяй умеет лечить самое себя в то время, когда наши партийцы даже не знают, с какой стороны схватиться за fireball.

«сломанная мебель» пытаются соревноваться с объектами-фаворитами дизайнеров уровней, но помоечный натурализм неизменно берет верх. Заметить что-нибудь полезное для геймплея в подобной столице трэшака решительно невозможно. Но очень хочется.

Брачный и мрачный

Ведь конферансье объявил «РПГ», не так ли? То есть соревнование по обращению плохих ребят в хорошие трупы, пионерскому сбору боевого лома и самосовершенствованию. Что абсолютно невозможно в проклятых мусорных сопках и кривых кэрролловских коридорах: скроллинг умудряется задумчиво замедлять свой плавный бег при подгрузке соседнего помещения, тело поверженного врага, в отличие от предметов обстановки, не кажется курсору достойным внимания, а попытки управлять в бою сразу двумя персонажами и вовсе способны вызвать колики.

О да. Прелестный дуализм нашего протагониста заключается в наличии «милого друга», с коим мы связаны нерасторжимым брачным союзом (подробнее — в интервью со Свеном Винке в февральском номере). Брачным и мрачным, совсем по Вуди Аллену. Манипуляции сразу парой болванчиков в условиях лютой графической пурги и искусственно-интеллектуального нигилизма оказываются делом непростым не в последнюю очередь благодаря интерфейсу-паралитику. Это вторая (вслед за фирменным графическим уродством) визитная карточка бельгийских девелоперов. Если воспоминания нас не подводят, то в их первой игре не было управления мышью как такового! За два года исследовательской работы наши друзья из Larian накреативили настоящий курсор, зеленые маркеры для указания направления движения, хотя до знаменитых «рамочек» классической прямоугольной формы так и не додумались, увы.

Хьюстон-2004

Предшественник Beyond Divinity победил сходные технические безобразности всепоглощающим сюжетным обаянием, квестовой эрудицией и широтой игрового мира. Демонстрационная версия нашего нынешнего героя безрассудно отсекает



Осмотр карманов с удобством подвешенной жертвы также не приносит желаемых дивидендов.

Пока большие дядьки охаживают друг друга монтировками, Спиногрыз внимательно изучает молекулярную структуру разрушенных до основанья бочек.

все эти (вероятные) достоинства финального релиза и ограничивает пространство борьбы жалкими четырьмя комнатами. Разжечь аппетит полагается непритязательной беседой с привидением по имени Дантес (бесовский п-модерн!), спаррингом с парой скелетов и избиением довольно бестолкового босса. Нет правды и в жалком пазле с переключением четырех тумблеров (по шпаргалке), ни в сухих, как кашель, комментариях демона-напарника, ни в поглощении шашлыков из мяса чертей. Слабенько, минхерцы, от создателей Divine Divinity мы ожидали гораздо более сочных интеллектуальных подношений.

Они, впрочем, наличествуют — хоть и в минимальном объеме. Так, от глупых, мусоленных в каждой плохонькой РПГ поединков с крысаками можно отказаться: специальное диалоговое меню узнает ваше отношение к сему клише и, в случае чего, настаивать на геноциде не будет. Семя разумное и доброе, предлагаем дать ему рост.

Но самое обольстительное сокрыто в чисто ролевом окошке умений героя. Выбор и полировка облюбованных игроком скиллов происходят с помощью взращиваемого на ваших глазах с нуля, от корня, логического дерева. Красивый ход, не откажешь: в процессе игры персонажи будут собирать все новые и новые ветки дерева умений, что приведет к созданию глубоких и достаточно уникальных бойцов с непроходимо густым кустарником скиллов. Здесь становится действительно интересно, еще пара казематов стрелой пролетают... и вы с размаху бьетесь головой о надпись «Конец демо-версии». Хьюстон, але, у нас снова проблема — мы по-прежнему не знаем, чего ждать от релиза Beyond Divinity уже в этом месяце повсеместно торжествующей весны. Помогите нам, Хьюстон. Помогите.



Gangland
(демо-версия)

Темные дела в сочетании со светлыми помыслами являют собой неплохой бизнес.

Стратегически-ролевой гангста-экшен



сайт игры: www.mediamobsters.com
разработчик: MediaMobsters (www.mediamobsters.com)
издатель: Whiptail Interactive (www.whiptailinteractive.com)
дата релиза: 1 квартал 2004 г.
объем демо-версии: 131 Мбайт (см. ее на нашем DVD!)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium 4/Athlon 1100+, 128 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0, 200 Мбайт на жестком диске.

Разработчики об игре

«Кроме книги Марио Пьюзо, мы были просто-таки охвачены идеями таких великих игр, как Syndicate, WarCraft, Neverwinter Nights, Dungeon Siege и Medal of Honor. И, конечно, все мафиозные картины — от Godfather и Once Upon a Time in America до фильмов вроде Taxi Driver и Scarface. Все это оказало свое влияние на то, как мы подошли к созданию семей и отдельных персонажей», — признается граду и миру Бенедикт Аудмотленд (Benedict Odemotland), один из главных MediaMobster'ов.

Regards от дедушки

Затравки гангстерских сюжетов тоже не всегда блещут креативом. Кинули, уворовали, предали — жизнь так повернулась! Или вот, свеженькое: трое братьев по предварительному сговору «завалили» четвертого. За что? — бог весть. Накатило. Убили и сбежали к берегам далекой страны, где сбываются все мечты.

Вурмонд Хсиутт-Мухин

Не свой от горя grandpa зовет последнего, самого правильного внука и наказывает скакать за нечестивцами вослед, дабы найти и покарать за содеянное. Ступай, ragazzo. Америка ждет тебя. Ох, Америка. Свобода, равные возможности... Здесь даже камера делает zoom, когда прикажешь. А уж крутится, крутится... Каждый, кто быстро осваивается с не самым удобным управлением, имеет шанс достичь всего, о чем только можно. Симпатичный и уютный Paradise City лежит на полпути между Liberty и Vice, к востоку от Lost Heaven, и это наш полигон для реализации множества дерзких замыслов. Пока, правда, только в демо-версии. Задача-максимум — ликвидация братьев-отступников, помните? Но те не сидят на месте в ожидании свежей маслины, а уверенными темпами строят собственные криминальные сообщества, стремятся к господству в отдельно взятых районах райского населенного пункта. Четвертый брат, за которым стоит понятно кто, мог бы устроить остальным неплохой elimination с завернутым в тряпку пистолетом, но он решил пойти дальше, гораздо дальше. По той же дорожке — создать собственную семью и задавить отверженных, но уже в честной конкурентной борьбе. Личные мотивы в таких первенствах — лучший стимул.

Gangland какой он есть

До создания во всех смыслах семьи в демо-версии, понят-

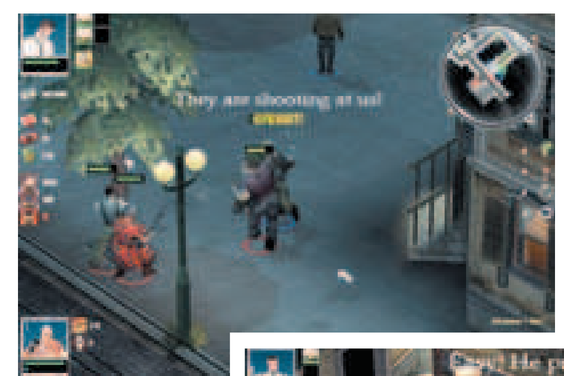


Руководство местного РОВД докладывает обстановку дяде Винсенту. На заднем плане незаметно прошмыгивают курьеры, с полными чемоданами неучтенной наличности.

но, не доходит, слишком много надо сделать и пережить, прежде чем окружающие увидят в тебе отца (прежде всего — крестного). В начале на эту роль претендует скорее дядюшка Винсент — ближайший родственник, живущий и работающий в итальянском квартале Рай-града. С верной службы этому лощеному хомяку и начинается наша Gangland-карьера. Все задания в игре можно условно разделить на две категории: Conquests и Challenges. В первом случае мы предпринимаем шаги, направленные непосредственно на расширение бизнеса (рэкет, захват предприятий, споры хозсубъектов и тому подобные повседневности), а во втором — ликвидируем стоящие на пути делового развития препятствия, попутно подтверждая претензии на новые территории. Conquests продвигают нас по сюжетной линии, a challenges — не дают скучать, предоставляя возможность вдоволь пострелять и в случае победы получить награду. Смысл же один: больше денег, больше славы.
И то и другое измеряется очень просто. Выполняя поручения дядюшки, мы приобретаем, верите ли, опыт, который можно расставлять по трем полочкам: «боевое» (меткость-прыткость-выносливость), «бизнес» (степень доходности подконтрольных объектов) и «лидерство» (от этого параметра зависит, скольких помощников вы можете принять в свой джаз-бэнд). Наемные бандиты тоже имеют свои «индикаторы опыта» — со временем некоторые обещают стать теми, из-за которых в случае чего приходится перегружаться. Также предполагается наличие «суперперсонажей», харизматичных и очень продвинутых в определенных областях науки и техники товарищей. В демо-версии доступен только один такой супремень — толстенная баба Шура с шотганом наперевес, которую мудрый босс отрывает от кухонной плиты и командирует на усиление идущего в бой отряда.
Собственно биться придется часто. По мнению создателей, в Gangland-драке можно выделить четыре основных момента: стратегия, тактика, разведка и способность быстро бегать. Продолжая их мысль, стратегия — это когда у вас всегда вдоволь патронов, взрывчатки и аптечек. Тактика — не отсвечивать посреди улицы под перекрестным огнем, а стрелять из естественных укрытий в тени элементов городского ландшафта. Разведка — лекарство от засады и прочих неприятных сюрпризов со стороны неприятеля. Вперед можно послать фраера (извините), который все-все рассмотрит и занесет разведданные в блокнотик (об NPC чуть ниже). Четвертый кит в фундаменте — быстрые ноги. Если три предыдущих ухищрения не пошли впрок, то только на них и остается уповать незадачливому герою и его друзьям.
Но не только меткий глаз да крепкий кулак помогут нам в нелегких гангстерских буднях. В Gangland решено поместить автомобильную составляющую, хоть и в несколько упрощенном формате. Представится возможность погонять хоть на «Вайпере», хоть на «Хаммере». Говорят, из машины очень удобно «валить» конкурентов и этому будет посвящено не одно задание.

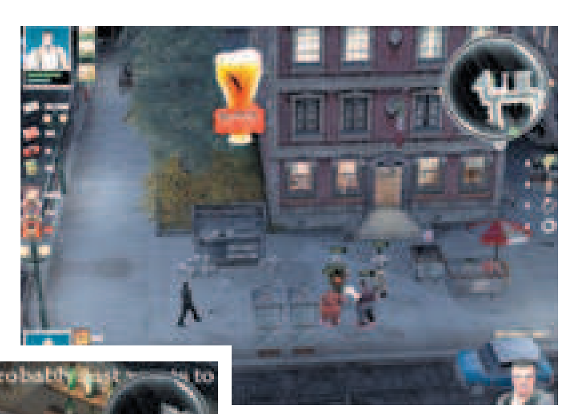
Всюду жизнь

Так вот, NPC. Город ими кишит просто-таки кишмя. В большинстве случаев это бесполезная массовка, трафик, призванный нагонять обжитую атмосферу (справляется, к слову). Во всех приносящих прибыль заведениях, будь то кафе, гостиница, скобяная лавка или оружейный магазин,



Супербабка по прозвищу Big Momma одинаково уверенно держит в натруженных руках как сковороду, так и шотган.

Идет первый (и последний) раунд переговоров о перенаправлении финансовых потоков закусочной на углу.



По пути на «стрелку» наш бравый отряд попадает под огонь вечно бухих завсегдатаев гадюшника «Чорный Ящуръ».

за прилавком стоят одинаковые старички, которым предстоит на пальцах объяснять, что делиться надо. В зависимости от наличия/отсутствия действующей «крыши» старички соглашаются либо с первого, либо (после переподчинения предприятия) со второго раза. В гешефтах, где по графику еще появляться не время, старички просто посылают нас подальше. Другое дело — полиция. Этим совершенно нет дела до разгуливающих по улицам вооруженных до зубов мобстеров, эти повзводно шатаются где хотят, включая клуб дяди Винсента, но как только где-то начинается razborka, тут же поспешают туда и вступают в перестрелку в статусе полноправных участников. Вражьи бандиты — тоже пласт местной культуры, сотканный из сынов различных народов и стран, но конструктивного диалога с ними по понятным причинам не получается. Диалог, пусть несколько односторонний, на уровне директив и циркуляров, возможен с боссами, перед которыми придется прогибаться не раз и не два, до тех пор пока сами не обретете независимость и не пуститесь в открытое море. Где повстречаетесь с главами других семей. По большому счету, игрок будет волен заниматься чем угодно, выполняя обязательные задания исключительно для того, чтобы перевернуть очередную страничку своей биографии.



Дела семейные

По мере избавления от старого бригадира и становления собственной организации у начальника возникнет необходимость в наследниках. Дон без семьи и детей — это не по-итальянски. Семья должна быть семьей, нам понадобятся собственные Санни, Майклы и Фреддо для оперативного управления делами и выхода на новые рубежи. Словом, по ходу игры нас поджидает как минимум свадьба со святой женщиной. Получается, впереди маячит не один десяток внутриигровых лет. Дети также будут иметь уникальные способности и специализироваться на различных аспектах менеджмента, что по идее должно только туже затянуть узлы интриг.

Hit me baby one more time

Replayability — помните это милое слово? Оно не давало авторам покоя на протяжении всего периода разработки. Не след, когда играть сызнова уже не смешно. Надо идти другим путем. И если, предположим, в Diablo «рандомно» создавалась карта, то в Gangland — произвольно предлагаются готовые миссии. Генератор приключений действует в соответствии с тремя должностными инструкциями: вытаскивать задания из мешка непредсказуемо, чтобы при этом развивалось повествование и гарантировалась replayability. Как это реализовано на практике пока толком не ясно — демо постоянно отправляло по одному и тому же пути, лишь однажды предложив чуть иное задание. После которого, впрочем, все вернулось в истоптанную колею. Доска почета с таблицами достижений (вроде Hall of shame), кажется, тоже может подвигнуть играющих к повторному прохождению... Про multiplayer доподлинно известно, что в нем хором схлестнутся все противоборствующие братья. Ходы и методы те же, что и в single. Если верить тому, что говорят в MediaMobsters, релиз Gangland (вот-вот!) готовит нам немало интересного. На деле же, если судить по нашему мизерному демо, все это сильно смахивает на комикс, в котором много картинок и мало текста, а значит, трудно отыскать глубину. Без которой игра приестся очень быстро. Резюме? Перед нами тот самый случай, когда не получено ни одного четкого ответа, зато забрезжила невнятная надежда. На то, что игра, возможно, будет достойна троечной рецензии...



Painkiller
(демо-версия)

Выполнило ли свою задачу демо Painkiller? Притворившись шикарным зомби-шутером на узких улочках, на втором уровне оно мутировало в посредственный клон Serious Sam с тяжким синдромом «последнего демонического рыцаря». После столь жестокого крушения иллюзий начинаешь верить в короткие демо-версии...

Зомби-шутер от первого лица

сайт игры: www.painkillergame.com
разработчик: People Can Fly (www.peoplecanfly.com)
издатель: Dreamcatcher (www.dreamcatchergames.com)
дата релиза: 12 апреля 2004 г.
объем демо-версии: 233,5 Мбайт (см. ее на нашем DVD!)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1500 (рек. Pentium 4 2400), 384 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт ОЗУ), DirectX 8.1+, 316 Мбайт на жестком диске.

Разработчики об игре

«Сначала на вас нападет Дьявольский Монах! Он кидается серпом, а после этого превращается в кошмарного зверя и пускает в ход клыки! Дьявольскому Монаху прислуживает Злой Монах. Он постарается обезглавить Даниеля двуручной секирой, а если не получится, то швырнет ее ему в спину на грани гибели... « — с пеной у рта гонит Painkiller в массы неугомонный Адриан Чмиларц (Adrian Chmielarz).

Зомбивилль

В связи со скорым выходом на экраны ремейка лучшего зомби-фильма всех времен и народов все чаще звучит вопрос: «какой же тип зомби для нас является важнейшим?». Классические медленные мертвецы Джорджа Ромеро? Разумные твари из Return of the Living Dead? Или же все-таки бегуны-спринтеры из 28 Days Later и нового Dawn of the Dead?

Фраг Сибирский

Конечно, медленные зомби — самые лучшие! Они должны разрывать вас на куски, наваливаясь всей толпой, или ваша рука устанет разить нежить — на место каждого павшего тут же приходит другой... и еще один... и еще...
Медленные зомби обладают бесстрастной, беспощадной, неустанной жаждой теплого человеческого мяса, что манифестирует себя в виде неумолимо надвигающейся стены разлагающейся биомассы...
А вот аргументы другой стороны: «Ну кто, будучи в своем уме, может испугаться едва ползущих, прихрамывающих, пошатывающихся из стороны в сторону мешков с костями? Парень на костылях или в инвалидной коляске?»

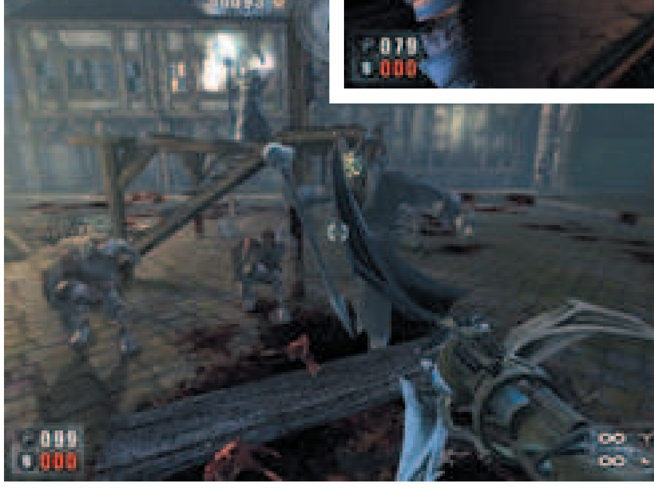
Карты Таро: Смерть

Демо-версия долгожданного зомби-шутера Painkiller позволит нам поставить точку в этой затянувшейся дискуссии. В ней представлены оба типа зомби, и то, насколько выигрышно смотрится городок с медленными, зачастую безногими живыми трупами, которые зажимают лирического героя в угол и забрасывают его горящими факелами и кусками собствен-

ной плоти, по сравнению с дворцом, где зомби-спринтеры с грустными протяжными криками преодолевают распахнутые пространства, не оставляет повода для сомнений: в зомби-фильмах давно следовало ввести ограничение скорости.
Кроме того, в качестве бонуса приложены зомби с AI. Своеобразное зрелище.



Ах, какой повод для смачной однострочной реплики!



Лидер массовки, еще не босс (боссы в Painkiller будут разрушать уровни), но уже не телепортирующееся в гущу сражения пушечное мясо... После оглушения магией вас ждет симпатичный рапид.

Карты Таро: Висельник
Средневековый город Painkiller представляет собой лучшую декорацию к охоте на зомби со времен House of the Dead 2, гениальной в своем классе игры. Только нынче вместо пистолета в руках у нас агрегат, плюющийся здоровенными осиновыми кольями, причем устройство еще и с подствольным гранатометом! Испещриваем кольями тела повешенных, пришпиливаем к стенам неповоротливых зомби, а с самыми назойливыми можно поступить по рецепту из фильма «Блейд-2»: по колу на каждую конечность, последний — в сердце. Отличная штука — особенно после того, как мы откроем принцип оружейного комбо. Гранату под ноги — и кол во взмывшего врага, артистично пригвождающий клиента к потолку... Вездесущий Havok 2.0 следит за тем, чтобы окружающее более-менее убедительно реагировало на протыкание. В частности, очень мило раскачиваются уязвленные кольями фонари.

Другой вариант — гибрид секатора и гарпунной пушки. Выпускаем по зомби некий «световой гарпун», дергаем на себя, точно голливудский специалист по спецэффектам — подстреленного из дробовика актера, и приветствуем вращающимися лезвиями. В любом варианте процесс изведения зомби выглядит весьма эффектно и деловито, без лишней драмы. Помните, как в «Вампирах» Карпентера? Тяжелая мужская работа: на пикапах ездить, кукурузу сажать, вампиров истреблять... Местные зомби — настырные твари. Выскакивают из гробов, телепортируются неизвестно откуда, прилетают на ступах — и каждого надо встретить, обустроить, найти,

куда пришпилить... Да не забыть поглотить душевную эссенцию поверженного врага. Собрали 100 крышечек от зомби — главный герой (Даниель Гарнер, мокрушник на довольствии Небес) перестраивается в кровожадного демона (картинка становится черно-белой, за исключением нежити, которая начинает испускать красноватое свечение). В хозяйстве полезно.
Иные интересные способности (Благословение и Ускорение. Пока, впрочем, не столь занимательные) начисляются Гарнеру в виде карт Черной Колоды Таро. Эти штуки можно купить за звонкую монету, обретенную в процессе разграбления могил, или получить за выполнение Особых Условий: пройти уровень, опираясь на один коломет, пройти уровень, не используя доспехов...
Не работает на низменном уровне сложности, что, наверное, правильно.

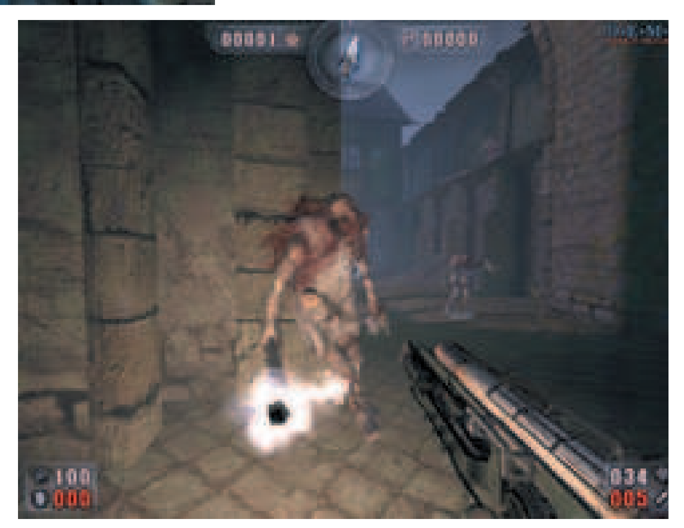


Карты Таро: Шут
Новый уровень (просторный дворец с неинтересной архитектурой), новое оружие (сюрикеномет с подствольным электрошокером и встроенным расшвыривателем циркулярных пил), новый контингент умертвий (скелеты, разнокалиберные рыцари...). Игру как будто подменили.
От House of the Dead не осталось и слизистого следа. Перед нами ТОЧНАЯ КОПИЯ Serious Sam — без разве что безголовых камикадзе... Рыцари носятся, коломет из ультимативного оружия фильмов ужасов превращается в банальную снайперскую винтовку, дальше не пускают, пока не найдешь и не уничтожишь последнего трусливого вражеского стрелка. Меняется даже ритм прохождения: вместо коротких интенсивных периодов Зомбивилля — неимоверно растянутые сессии сравнительно безопасной стрельбы по всему живому на равнине.
Поскольку этап «Дворец» раза в четыре длиннее этапа «Город», не приходится долго думать, что из них — правило, а что — исключение.

Самые правильные мертвецы. Они выбираются из гробов и ползут, ползут, ползут с обманчивой медлительностью, копя силы для последнего рывка к вашей аппетитной ляжке. Практически неразрушимые твари. Не полагайтесь на колья — рассыпайте гранаты.



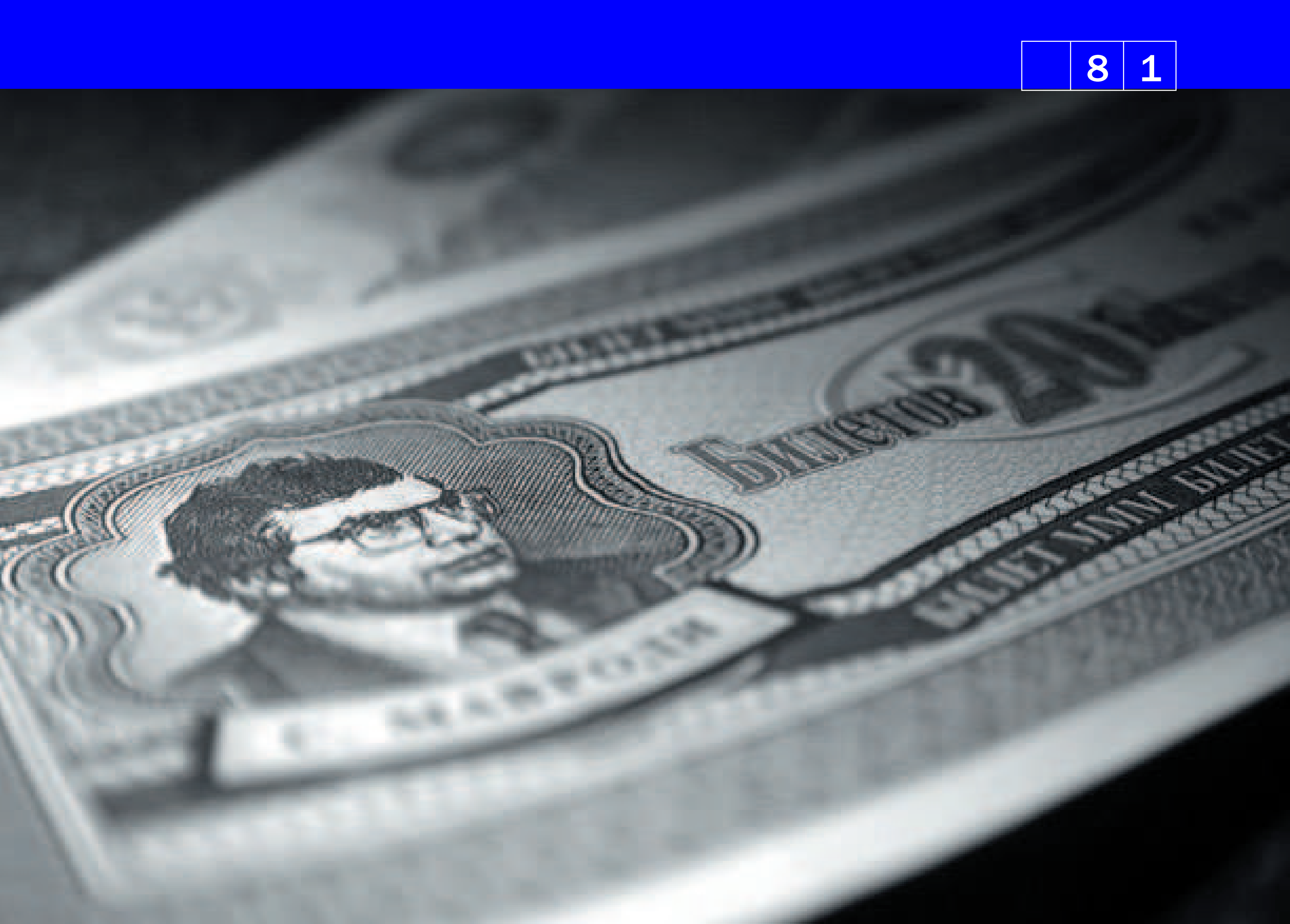
Этих двойников героя файтинга Soul Calibur 2 удается успокоить лишь колом в пузо. Из промежуточной категории зомби-големов, ничего интересного.

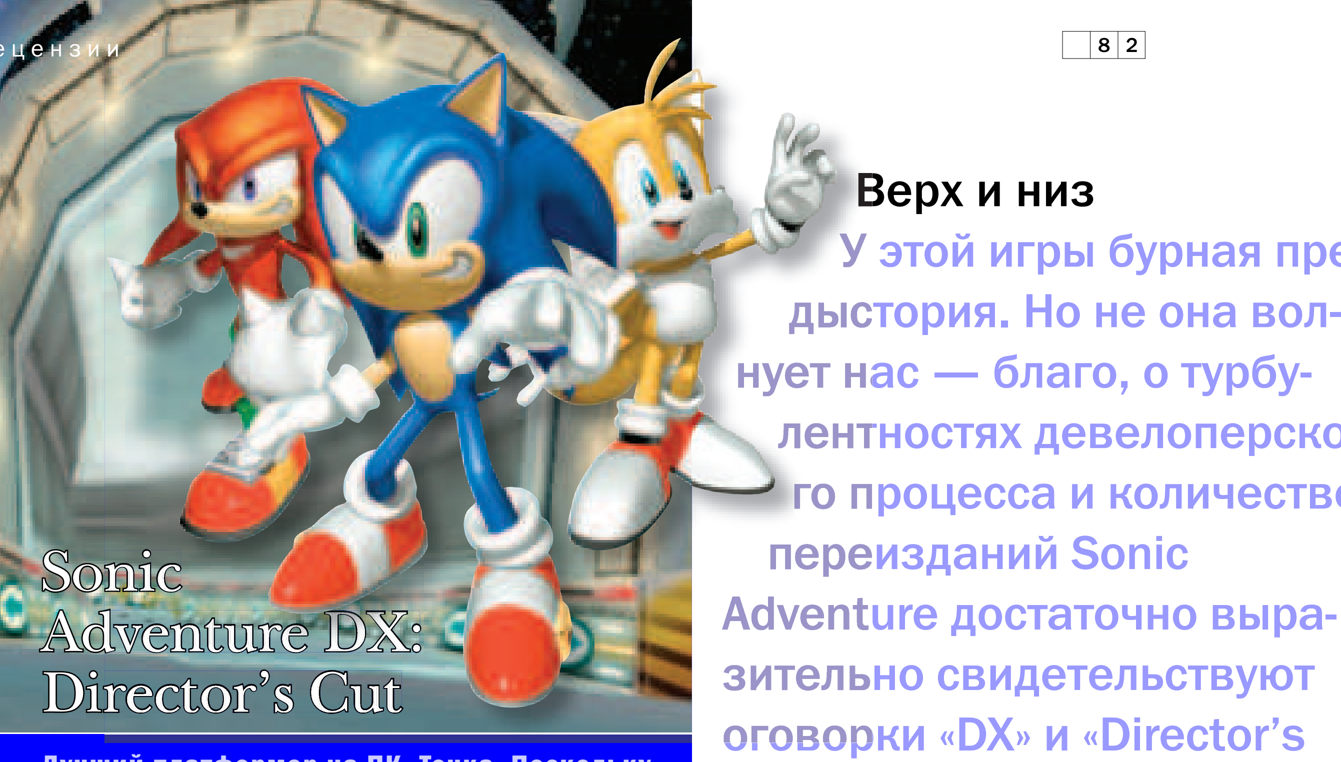


Движок поддерживает до четырех вошедших в плоть кольев одновременно. И до десяти сюрикенов. Но многое оставили без внимания: так, по воткнутым в стену кольям не удастся куда-нибудь забраться, не получится насадить на один кол целую очередь зомби, да и вообще, слишком быстро испаряются следы побоища.

Ребята, честность вам вредит. Вы меня уже приобрели вместе со всем содержимым, я был морально готов ждать Painkiller, купить его и, может быть, даже написать энное количество страниц об эстетике нанизывания на кол неумирающих тварей. А кому теперь нужен еще один нетворческий аркадный шутер на собственном движке и при скромном бюджете? Нет, ну кому?

Рецензии





Sonic Adventure DX: Director's Cut

Лучший платформер на ПК. Точка. Поскольку нас вряд ли когда-нибудь познакомят с Mario Sunshine, о конкуренции «Сонику» можно не беспокоиться... А эти глупые и нелепые люди, запускающие всевозможные «аркады новой волны» на своих PS2, просто не знают, что теряют. Все хорошие игры погибли вместе с «Дримкастом».

наш выбор

Аркада



Те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Кенжиро Моримото (Kenjiro Morimoto)
ведущий программист: Масанобу Ямамото (Masanobu Yamamoto)
арт-директор: Юджи Уекава (Yuji Uekawa)
специалист по искусственной жизни: Такааки Сайто (Takaaki Saito)
композитор: Татсуйа Коузаки (Tatsuya Kouzaki)
разработчик: Sonic Team (www.sonicteam.com)
издатель: Sega (www.sega.com)

сайт игры: www.sonicdx.com
платформа: PC, GameCube, Dreamcast
дата релиза: Февраль 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium III 800), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 9.0, 6x CD-ROM, 1,4 Гбайт на жестком диске, Windows Media Player 9.

Верх и низ

У этой игры бурная предыстория. Но не она волнует нас — благо, о турбулентностях девелоперского процесса и количестве переизданий Sonic Adventure достаточно выразительно свидетельствуют оговорки «DX» и «Director's Cut». Можно подумать, выпустили не аркаду про синего ежа, а новую версию Blade Runner.

Фраг Сибирский

Далее, этот самый director's cut (если спросите меня — грязный трюк. Как-то не верится, что в процессе разработки даже самой проблемной аркады на полу монтажной комнаты оставались гениальные диалоги и полностью годные к употреблению этапы... здесь скорее подходит термин «special edition») по самое «не могу» нашпигован потаенными играми с карманной консоли Game Gear. Тут и оригинальный «Соник», и еще одиннадцать (!) очень неплохих погремушек — услада ценителя хорошо выдержанных аркад. Надо учесть, что Sonic Adventure в день сотворения и так являлась одной из самых многоколейных и благодатных на припрятанные сокровища игр. Допустим, режим выращивания виртуальных креатур (Чао) в целости и сохранности донесен сквозь тьму времен: вы крестите их, питаете, выгуливаете в парке и стравливаете с иными Чао в беспощадных спринтерских забегах. Впрочем, поскольку возлюбленную креатуру нельзя носить с собой на выдранной из геймпада карточке памяти, эффект, конечно, не тот... Тьма, тьма египетская бонусов. Не игра, а заброшенный парк развлечений и старый особняк с припрятанным под половицами золотишком в одном флаконе. В поисках секретной миниатюры Wack-a-Sonic пользователи Sonic Adventure DX убивают друг друга канделябрами и экзотическими ядами. Вы вряд ли, выражаясь маркетинговым языком, найдете иной продукт, (более или менее) безвозмездно дарующий сверхурочные часы

настолько качественного и многогранного развлечения (Metal Gear Solid 2 не считается). Но подобные мелочи нас с вами тоже не волнуют.

Буллит

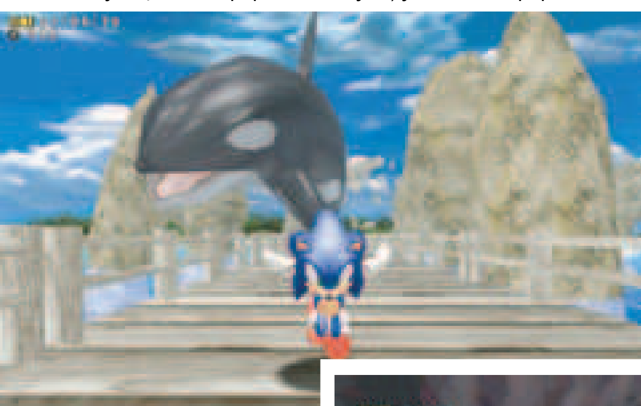
Просто с такой аркадой, как Sonic Adventure, все это не нужно.

Если вы пробовали Mario 64 на одном из эмуляторов соответствующей платформы (черт, да это практически официальный ПК-порт!), то наверняка заметили, насколько беспощадно сказались на этой некогда эталонной трехмерной аркаде время и конверсия в высокое разрешение. В этом, кстати, главное отличие плоской аркады от трехмерной: трехмерные стареют быстро, плоские — практически никогда... Так вот, «Соник» для своего почтенного (1998 г. в.) возраста держится просто сногсшибательно. Дай бог какому-нибудь там Jak 2 так выглядеть в 2010 году!

Пришельцы с Dreamcast вообще хорошо сохраняются: секрет долголетия — в шикарных текстурах... Цвета «Соника» просто выпрыгивают с экрана, уровни проносятся мимо со средней скоростью в пятьдесят семь кадров в секунду, управление — две кнопки, любой владелец Sega Genesis (а таковыми владельцами из числа наших читателей, я полагаю, можно без труда вымостить путь прямого сообщения до Нептуна) узнает это фирменное медленное, но неумолимое нарастание сложности, в cut-scenes японизированная живность горячо коммутирует друг с другом звонкими детскими голосами, и все действо сдобрено самым простым заурядным уровнестроительным гением.

Что еще можно желать от жизни — мне решительно непонятно. Да, невооруженным глазом заметно, что игра сошла с конвейера не вчера, «трехмерный звук» здесь звучит так, как если бы ваши колонки сгрузили в эмалированное ведро, этапы начисто лишены деталей (хотя кому они нужны на шестидесяти кадрах в секунду?) и кое-где грубоваты по краям (зато их, этапов, целых двенадцать! и они просторны даже на сверхсветовой скорости), на самые дикие спецэффекты вроде резвящихся китов, сходящих лавин и низколетящих полицейских вертолетов не то чтобы хватает полигонов, со стороны может почудиться, будто большая часть «Соника» происходит независимо от игрока, на автопилоте...

Но это краеугольный дизайнерский камень серии. Разгоняетесь — и летите. Синяя молния пронзает долины, смерчи, казино, небоскребы, парки развлечений, парящие роботизированные крепости с ионными пушками и древние храмы. Тормозной след у Соника длиной в жизнь, враги и пропасти на подобной скорости — вещи отвлеченные, а менее пятисот схваченных на бегу колец (Соник не собирает бонусы, а скорее нанизывает их на себя) за премию не считаются. Рулить при беге вниз по отвесной стене, равно как и при выписывании восьмерок по всей поверхности туннеля, и при опережающем человеческую реакцию пинбольном рикошете, и при каких-то совсем уж невообразимых полетах в завихрениях осенних листьев, удается лишь постольку поскольку. Эта игра гиперактивна, как открывающие секвенции фильмов про Джеймса Бонда. Мигнете — пропустите гонку на электрических машинках, поездку на сноуборде, экзерсис на фуникулере, ракете или лифтовой кабине с паучьими лапами, авиакатастрофу, выигрыш миллиона в жуткой помеси



Когда-то эта картина побудила меня в едином порыве приобрести суперконсоль Dreamcast. Да, сейчас она малость выцвела и обтрепалась по краям, но факт остается фактом: не многие аркады могут предъявить ГИГАНТСКУЮ АТАКУЮЩУЮ КАСАТКУ...

Еж живет только дважды. Ну, вообще-то жизней еще целая дюжина, но вы в глаза, в глаза ему посмотрите! Джеймс Бонд как он есть.



В принципе, даже самые фантасмагорические этапы Sonic Adventure сотворены очень простыми средствами. Вот это, к примеру, вариация на тему Panzer Dragoon, простенькая вставная аркадка, которая работает то ли из-за музыки, то ли из-за размеров летающей крепости... Игры «Сеги» лучше всего это характеризует: там работает то, что работать не должно.

пинбола и покера.
В общем, первый пункт инструкции по обращению с Sonic Adventure для начинающих: не моргайте. Не пытайтесь подогнать происходящее безумие под привычные мерки неспешной трехмерной аркады, контролировать каждое действие Соника... Это невозможно. Постарайтесь приспособиться. Подвяжите челюсть ниточкой — на первого кита и первый небоскреб она склонна реагировать непредсказуемым образом. В случае чего уклониться от неприятной встречи, скорее всего, не получится — можно успеть только перевести бег в подкат или полет и порадоваться, что вы находитесь позади этого свистящего сюрикена, а не впереди него.

Азартные игры

В таком темпе кто-то проскочит три незабываемых стадии, кто-то — семь, кто-то все десять... Любой владелец даже упрощенной GBA-версии объяснит вам, что «Соник» поначалу кажется очень легкой аркадой, — но когда вы начинаете терять управление ежом, то чаще всего теряете его окончательно — причем и в этой, и в следующих шести попытках все ваши 15-16 сэкономленных жизней тают на протяжении секунд, как дым на сильном ветру. Только что вы были счастливым обладателем полутора тысяч колец и волшебных сапог, путешествующим со скоростью света, — теперь вы вымогаете колечко у каждой встречной обезьянки-робота и никак не можете набрать скорость без того, чтобы в кого-нибудь не влипнуть или куда-нибудь не ухнуть. Это такая характерная особенность уровней «Соника» — они не созданы для того, чтобы на них останавливались. Как пинбол. В движении — увлекательнейший фейерверк никеля и латуни, в статике — набор ловушек одна другой кошмарнее, без, в общем-то, шансов на победу... Серию часто сравнивали с пинболом. Sonic Adventure натурально заталкивает ежа внутрь различных пинбольных аппаратов, причем дозволяется даже трясти всю конструкцию кнопками, симулирующими энергичные тазобедренные движения. Серию часто сравнивали с американскими горками. В Sonic Adventure Соника действительно усаживают в вагончик с реактивным приводом и запускают по непредсказуемой траектории... Вы знаете — что с реактивным вагончиком, что без, разница не очень чувствуется.

Босс уже не выглядит сборищем последних достижений науки и техники в области моделирования полупрозрачных поверхностей, но все еще довольно неприятен. Сражения в «Сонике» — это как схватки в фильме «Герой», только вместо кунфу в ход идет некое аркадное моджо. Но по воде они тоже бегают.

А вот что самое главное. Большинство трехмерных аркад спокойно относятся к своему лишнему измерению. Для кого-то это повод отобразить скачки с платформы на платформу с неожиданного ракурса, у кого-то третье измерение возникает лишь в гипераркадных вставках с катящимся за героем булыжником. «Соник» своим третьим упивается, делает с ним все, что только можно, — во время приключений на слабоуправляемой летающей крепости пол становится стеной или потолком в результате изменения ракурса, финальный босс гениально использует 3D для обеспечения собственного тактического превосходства (рушится все)... Во время бесстрашных манипуляций с камерой, во время отважных игростроительных решений, с которыми следует разбираться на бегу, на шестидесяти кадрах в секунду, во время нарастающего раскачивания лодки уютных представлений о трехмерной аркаде, о том, что в ней можно делать, а что — нельзя, «Соник» выходит за все и всяческие рамки, он становится чем-то большим, чем просто трехмерная или плоская аркада, большим, чем просто игра, становится подобием управляемого взрыва, сверхскоростной демонстрацией дизайнерского искусства.

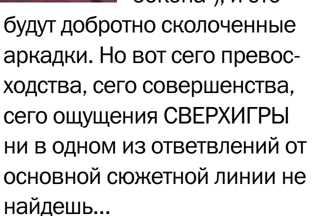


День из жизни охотника за сверхзвуковым ежом. На самом деле этот робот — самый безобидный противник за всю игру. И это включая обезьянок...



И падает еж

Sonic Adventure, как можно догадаться, игра про Соника. Вы можете, конечно, полазить по уровням «по мотивам» в роли его разношерстных (буквально) соратников и даже за боевого робота поиграть (очень забавная пародия на «Робокопа»), и это будут добротно сколоченные аркадки. Но вот сего превосходства, сего совершенства, сего ощущения СВЕРХИГРЫ ни в одном из ответвлений от основной сюжетной линии не найдешь...



Что интересно, практически не осталось его и в сиквеле, Sonic Adventure 2, который наверняка тоже вот-вот удостоится переиздания. Наверное, тут, совсем как на этапах «Соника», результат скорее зависит от запрограммированного на четверть везенья, чем от чего-либо еще. ■



Wars & Warriors: Joan of Arc («Жанна д'Арк»)

Hack'n'slash с претензией на историческую достоверность

Action/RPG

те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Тревор Чан (Trevor Chan)
технический директор: Гилберт Льюис (Gilbert Luis)
ведущий программист: Чу Тим Кин (Chu Tim Kin)
ведущий художник: Ма Кин Квон (Ma Kin Kwong)
музыка: Марк Деррелл (Marc Derrell) и Rednote Audio
разработчик и издатель: Enlight Software (www.enlight.com)
издатель в России: «Акелла» (www.akella.com)

сайт игры: www.joa-game.com
платформа: PC, Xbox (планируется)
дата релиза в России: 9 марта 2003 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1500), 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта уровня GeForce 2 с 32 Мбайт ОЗУ (рек. GeForce 3/Radeon 8500), DirectX 8.1b+, 4x CD-ROM, 1100 Мбайт на жестком диске.

Zut!*

У Тревора Чана безупречный послужной список: Capitalism, Seven Kingdoms, Virtual U, Hotel Giant, Restaurant Empire... Крепкие игры, рассчитанные не столько на коммерческий успех, сколько на немногочисленную вдумчивую и весьма привередливую аудиторию. Николай Третьяков

И это истинная правда, ведь г-н Чан не скрывает, что задачей созданной им в 1993 г. Enlight Software является «разработка игр, которые бы не только развлекали, но и просвещали».

Итак, Тревор Чан — ваятель, сеятель и даже антрепренер (Enlight также подвизается на издании серьезных игр). К чему это мы? А к тому, что оторопь берет, когда некая иноземная недотыкомка называет Wars and Warriors: Joan of Arc «первым foray Чана в action-жанр». С чего бы это, ведь foray — это (однозначно) «грабительский набег»? Не позволим очернять светлый облик! Тем более что из исторических бэкграундов к миссиям можно с легкостью состряпать приличный реферат по истории, но никак не кунфу. Но — вступительный ролик: 1429 г., англичане ломятся во французские ворота с тараном и вообще ведут себя по-орочьи. Сущность игры проявляется не сразу; идеальным disclaimer'ом был бы пробег по дороге на Орлеан, перед носом героини, футболиста Евсеева со своим очень внятным членокриком. Потому что не какие-то там надежды не оправдались, а — «Сеня, китч!». Может, это аутсорсинг?

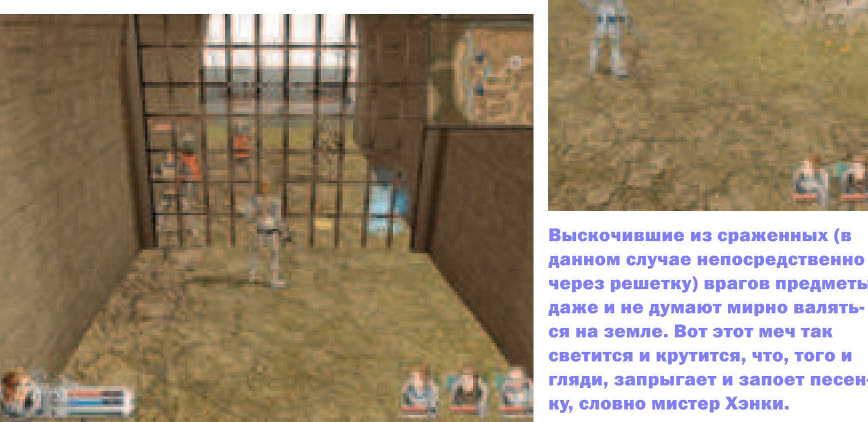
Батонами, мон ами

Итак. Девица Жанна из деревни Арк, то самое историческое лицо, положившее впоследствии жизнь за Францию, выдвигается из г. Вокулер в г. Орлеан, в сопровождении доверившегося ей Жана де Метца. Что скрывать, сначала нас согревает надежда, что направляется она туда для агитации, пропаганды, вербовки и последующего водительства отрядов по

* «T'fu!» (франц.). И вовсе не «zoot», товарищ Чан.

пересеченной местности. Однако количество англичан, скелетами-из-шкафов вываливающихся из-за каждого куста по дороге, предвещает, что осаду Орлеана нам придется снимать в одиночку. Ладно, не беда, ведь Жанна владеет древним галльским искусством комбо. Хрясь — и готово. Англичане штабелями ложатся ногами к красавице. Если щелкать левой-правой (в различной последовательности), Жанна будет выдавать все более замысловатые коленца: особенно хорош поворот в воздухе на 360 гр. перед расправой над очередным британцем или бургундским коллаборационистом.

Несмотря на то что комбо-оплеухи звучны и ослепительны, КРОВИЩИ нету. Трупы тихо тают в воздухе. Но обозреватели, намекающие на сходство игры с Diablo, не такие уж фантазеры: да, ошметки врагов отсутствуют, но зато есть возможность подкрепиться на манер варвара всякой остающейся от них гадостью (батонами (булками), яблоками (для восстановления комбо-энергии), соленой рыбкой и целыми окороками, очевидно, хранившимися в желудках супостатов в момент насильственной смерти). Снедь Жанна пожирает с громким чавканьем (девушка деревенская, манерам не обучена); жаль, нет очаровательного, с лязгом, почесывания; батоны, увы, не французские (длинные) — очевидно, дело в экономии места в инвентаре. Последний наличествует, наряду с характеристиками, в которых Жанна растет. А еще за смачные комбо дают опыт и цифирь крупноразмерная выскакивает. Из врагов выпадают items, но радость от экипирования ими невелика, так как разница между фламбергой и двуручным мечом не ощущается.



На частоколе нет мочала, у нашей саги есть начало — волшебный момент, когда счетчик трупов на нуле и пейзажи еще интересуют. Кстати, попадающиеся в дальнейшем лагеря англичан гораздо менее живописны.

Выскочившие из сраженных (в данном случае непосредственно через решетку) врагов предметы даже и не думают мирно валяться на земле. Вот этот меч так светится и крутится, что, того и гляди, запрыгает и запоет песенку, словно мистер Хэнки.

И вновь о батонах (булках). Камера сильно привязана к по-бендеровски сияющему металлическому заду героини, которая ходит вперед-назад и боком — как доктор Зойдберг. Поворот камеры (судорожное влево-вправо мышью) перемещает остальной мир относительно жанночкиной системы координат. Удобно? Не совсем. Чуть дрогнула уставшая колоть рука, и мы созерцаем небо над Аустерлицем (то есть над долиной Луары). А навигация на лошади мучительнее, чем первый заезд в гараж задним ходом. Кстати, то, что на лошадей могут взбираться только командиры (герои?), — нонсенс. Любителям адекватности лучше в Lords of the Realm III, где конные рыцари являются специфическими войсками французов.

По представлениям создателей Wars and Warriors: Joan of Arc (далее JOA), ultimate female warrior, каковой они считают Жанну, не может выглядеть, как средневековый тинейджер. Жанна похожа не на Сандрин Тестю (Sandrine Testud) и даже не на Милу Йовович, а на слившуюся в народном сознании с ларойкрофт анжелинуджоли (особливо когда дает задний ход).

Масс-массакр

Кроме батонов и булок, в игре присутствуют также бордюры и поребрики. Невидимые. Игрок чрезвычайно быстро обнаружит, что местные наклонные поверхности непреодолимы. Чаемая пересеченная местность со свободой для маневров — иллюзия; правда — на мини-карте, где зеленым обозначено недоступное, а доступное — коричневым, каковое продолговато и в конечном счете линейно. Ум недоумевает: это карты такие, потому что нет AI? или разработчики нарисовали такие карты, чтобы не мучиться с AI? Сплошные то есть бесплодные аристотелевы вздохи о том, почему все так, как есть («У змей нет наружных половых органов, так как у змей нет ног; вот если бы у змей были ноги...»). Эх. Отсутствие AI откликается идиотизмом путенахождения. Швейки, взятые нами под контроль и подкармливаемые булками из инвентаря (одобряем), бестолково бегают по пятам. Учитывая, что кроме нас есть другие командиры, а у них — свои солдатики, сумбур с учетом лага — необычайный, просто броуновское движение.

Именно поэтому с подавляющей частью угнетающего количества врагов (сотни в каждой миссии!) Жанне — то есть вам — придется разбираться лично. И выглядеть это будет приблизительно так: очередная группка англичан подманивается выстрелом из лука для отработки «Сауроновой

Мнение об игре

«Такое впечатление, что Joan of Arc в первую очередь мыслилась и создавалась как приставочная игра и авторам не было никакого дела до уникальных преимуществ ПК-платформы!» — справедливо замечает обозреватель сайта GameSpot (www.gamespot.com) Джейсон Окампо (Jason Ocampo). Итоговая оценка: 6,2/10.

затрещины» или «тройного тулупа Дарта Маула»; соседняя кучка врагов переминается с ноги на ногу. Для стрельбы из лука (и отдохновения от созерцания жанниного derriere) используется снайперский режим с видом из глаз: наведешь крестик на цель, он и пожелтеет. Удобно. Особенно когда нужно вывести из строя британские пушки при очередной осаде Орлеана. Там Жанна повторяет все Леголасовы подвиги при обороне Х. П.: сначала метко язвит врагов с городской стены, потом слетает вниз и врубается в толпу из тридцати англичан.

JOA, к слову, переполнена отсылками к популярным культурным явлениям. Чего только стоят инверсионный след от меча и способность Ж. отбивать им стрелы! Вторая миссия в игре называется «Imperial Counterattack». Злодей (исторический) John de la Pole изрекает: «Puny French! Resistance is futile!» Ага. «Вы будете ассимилированы, ваша раса будет адаптирована, чтобы служить нам». Жан-Люк Пикар с фазором не спешит Жанне на помощь? Это ничего, комбо-удары можно наносить даже через решетку городских ворот (недруги подманиваются стрелами и не уходят, спасибо AI). В противном случае трудно было бы достичь цели — побить англичан, находясь в замке, но при этом в замок их не пускать. А вы говорите, негде пораскинуть мозгами...

В игре достоверные осадные орудия, требюше выглядит, вы удивитесь, как требюше. Но зачем возиться с изготовителем орудий герцогом Алансонским, если можно науськать Этьена де Виньоля (он же La Hire — франкофоны, что это значит?) — и он вышибет любые ворота, как заправский olog-hai? Тревор Чан мямлит что-то о выборе между этими «тактиками», который обещает прямо-таки неимоверную replayability. Не верим. Здесь выбора вообще нет, это следствие мультиплатформенности (наличие ПК- и приставочного решения проблемы), побочный эффект того, что игра является, гм, двужопой мангустой. Может быть, не надо все-таки играть с матерью-природой и придерживаться простых биологических схем, а, Тревор?

Жанна не покинула боевых товарищей. Просто перед решительным конным charge на врагов нужно основательно прицелиться, чтобы не застрять намертво вон в той поилке.



Одним махом пятерых побивахом. Разбросом тел британцы напоминают деревья на месте падения Тунгусского метеорита.

D’Arc âge?

Все ссылки и отсылки, в соответствии с миссией Enlight, не только развлекают игроков, но и просвещают держателей высокоудойных лицензий на предмет страстного желания Тревора Ч. связать свою судьбу с. На случай, если богатые наследницы не прельстятся, у честолюбивого Тревора есть Plan B. Вы ведь видите полное название игры? Что там на первом месте? Правильно, «Wars and Warriors». А сколько было на свете войн и воителей? Тьма. И сколько игр «от Тревора» можно тиснуть по этим же лекалам? Много (желательно, сделав патентованную «динамическую траву» менее похожей на шерсть). «Образовательные» игры для Xbox? Пойдут на ура.

Давеча Александр В. Вершинин делился с народом мыслями о том, что ПК-игры ныне разрабатываются малыми силами и средствами и вообще являются окраиной, охвостьем индустрии, но при этом обретают маргинально-авангардно-авторский флёр. Увы, Тревор нашел способ повернуть этот изящный свиной хвост (ПК-игры) так, чтобы от него был прокЪ. Он встроил ПК-игру в development cycle игры приставочной; можно сказать, что последняя проходит на ПК обкатку. Не нравятся камера и управление? Ну, с геймпадом ничего дергаться не будет... Очевидно, именно так в неокрепшие души внедряется убеждение, что ПК ущербен по отношению к приставкам и надо идти пастись на тот зеленый лужок, где petting и milking.

Мессир Чан осторожно входит в мейнстрим и окунается трижды, зажав нос. А между тем в этот мутный поток нужно бросаться с ухарскими криками и плескаться там, поднимая тучу брызг, на радость почтенной публике. Раз уж игры «от Тревора Чана» стали такими, пусть там будет КРОВИЩА (SANG), PUS, декапитация, дефенестрация и потрошение. И острый на язык бард-напарник Франсуа Вийон — к черту историю (да, почему Жанну перед миссиями не инструктирует лично Господь?). Нужно переходить на литературно-мифологические источники! Ведь для Геракла, Кухуллана, Арджуны и Васьки Буслаева нет ничего естественнее героического беспредела с вырезанием противных полчищ, гораздо более разнообразных, чем тоскливые оловянные солдатики JOA, с одним на всех выражением лица — надувного автопилота из Airplane 2. Если Enlight сильно приглянулась Франция, есть великолепный вариант с Гаргантюа и Пантагрюэлем (одна битва с Колбасами чего стоит). Ах да, у них же (у Г. и П.) некрасивые бедра... Ну, тогда пусть это будет Xena.

А вы знаете, что Жанне в момент казни было всего девятнадцать? Вот сволочи... ■



Horizons: Empire of Istaria

Horizons демонстрирует блестящую невозможность добра без его диаметральной противоположности. Идейно прекрасная MMORPG Horizons, проект с еженедельным сюжетным обновлением и подлинной любовью к налогоплательщикам, прогибается под злом лага, невообразимо длительных загрузок и космической пустоты игрового мира.

Артхаусная MMORPG

Те, кто

директор проекта: Дэвид Боуман (David Bowman)
ведущий программист: Бен Спиз (Ben Spees)
ведущий художник: Джейсон Крюгер (Jason Krueger)
ведущий дизайнер: Джереми Статз (Jeremy Statz)
продюсер: Стив Сноу (Steve Snow)
разработчик: Artifact Entertainment (www.artifact-entertainment.com)
издатель: Atari (www.atari.com)

сайт игры: www.europe.istaria.com
платформа: PC
дата релиза: Декабрь 2003 г.

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 850 (рек. Pentium 4 1800+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), DirectX 8.1b+, 8x CD-ROM/DVD-ROM, 2 Гбайт на жестком диске, Интернет-соединение.

Евронежность

Онлайн-прорыв по-старосветски: лишенные моуджо, смахивающие на перекормленных тушканчиков сухопутные драконы, общественное движение «Парнокопытные во имя мира», марафонская добыча полезных ископаемых и церемонии пятнадцатиминутной загрузки новой карты. Нет, доподлинно говорю вам: пятнадцать минут откровенного простоя!

Александр Вершинин

Horizons: Empire of Istaria не покушается на новые рубежи и довольствуется не слишком интеллигентным ковырянием уже установленных кем-то и когда-то. Мысль о братском единообразии геймплея MMORPG всех стран если и тревожила еврограждан из Artifact Entertainment, то только за каким-нибудь более интересным и увлекательным занятием, нежели программирование. Поэтому Horizons получилась не без идей, но букварной до последнего вздоха. Искателю приключений грозят все той же дубиной банальностей, но с многочисленными шипами ремарок и примечаний, в которых и есть истинная прелесть Horizons.

Самородки

Предыдущим и единственным творением Artifact была Demise: Rise of the Ku'tan — то еще чудо. Четыре года прошло, проблемы поныне с нами. Horizons жизненно недостает лоска, технической гладкости и простоты, завершенности. Игровой код неподъемен по ощущениям, игра через пень-колоду, мучительно загружается: 10-15 минут на каждый уровень-карту — совсем не смешно.



Городок поселенцев. Сваи, балки, телепортер и ни одной живой души, компьютерной или одушевленной.

Грубоватая полулюбительская графическая манера, минималистичный до неразумных пределов звук и неуклюжий логин через веб-сайт завершают картину ноу-хау-достижений. Достижений, которых нет. С другой стороны, Horizons идейно нежна с подписчиками. Осмелившихся принять участие в мелодраме о борьбе свободных рас (среди которых драконы, хвостатые демоны, гиганты, люди-кошки и прочий фэнтезийный сброд) с очередной конвейерной силой зла ожидают тепличные условия гибели и возрождения, а также полная классовая демократия.

Самое важное в Horizons: XP не отбирают! Очень даже благоверные по части «не укради», девелоперы не залезают ни в накопленный опыт, ни в карман убиенного, потоптанного и пожеванного окрестным бестиарием.

Начиная с подросткового десятого уровня на доселе совершенно безоблачном горизонте, под лозунгом «умри-возродись», вдруг возникают death points и временная постмортем-слабость. Здесь дизайнеры воспользовались опытом Asheron's Call 2, примером наиболее гуманного наказания за переоценку собственных сил в борьбе с искусственно-интеллектуальными гадами. В зависимости от количества «дохлых очков» варьируется продолжительность недомогания: каждая смерть прибавляет death point, а некоторые сюжетные квесты и какие-нибудь пять-восемь часов реального времени вычитают. Взаимозачет все равно несправедливый, но с пенетенциарией могло быть намного хуже — как в инквизиторской FFXI, например.

Сим, Хам, Иафет

Спустя три месяца после официального релиза Horizons имеет весьма постапокалиптический вид: бескрайние, но геодезически разнообразные угодья, почти полное отсутствие монстров (голяк-с!) и еще меньшая, то есть совершенно нулевая, активность игроков. В местной столице Tazoon пять гектаров земли, застроенных уродливыми и необитаемыми храмами, с десяток NPC и от силы пара чертыхающихся путешественников. Последние отчаялись найти выход и оглашают гулкие мостовые истошным воем. Принадлежащие частным лицам огороды вообще состоят из набора остовов, ограняющих неизменную и единственную центральную улицу имени вождя. Сходное забвение окутывает большинство крупных городов: дизайнеры соблаговолили дать жизнь лишь четырем стартовым регионам, в коих до сих пор и околачивается комьюнити. Забавные на взгляд онлайн-старожила вывески ставят путников в известность, что монстры налево, ресурсы прямо, а справа загончик с никому не нужными драконьими наставниками.

За право быть странным четвероногим зверьком с шипастой мордой и повадками мелкого полевого грызуна разработчики хотят слишком много. Зачем быть грандиозной, страдающей несварением белкой-рецидивистом, если любому двуногому жить в сотни раз интереснее? Все верно, драконы неплохо держат удар,


К тому времени, когда жертва подбегает к магу, на ней висят три ослабляющих, одурманивающее и кровососущее заклинания. Далее в ход идет силовое барбекю.

обладают уникальной броней и внушительными размерами, когда-нибудь воспарят (покамест ни одного умельца оторвать пузо от земли не обнаружилось — калька истории с джедаями в SWG налицо), но для них закрыт главный увеселенческий фонтан Horizons: система классового беспредела. Жуткая неразборчивость местного кастового деления раздробит не одну дизайнерскую голову в штабквартире какого-нибудь EverQuest 2. Персонажи Horizons вступают сразу во все стартовые боевые и ремесленные школы: что может быть проще беглого разговора с NPC и соглашательского «join»? В списке скиллов героя немедленно объявляются неведомые доселе техники вроде магии огня и льда или умения орудовать двуручным мечом. Каждая из них приписана лишь к одному стартовому классу (воин, маг, друид, рейнджер) и развивается исключительно благодаря продвижению по лестнице рангов. То есть секунду назад ваш собеседник был магом двадцатого уровня со всеми


Пограничная сторона. В этих фортах сидят сморщенные нежить-гномы, превосходящие меня уровнем в три-четыре раза. То есть ужасъ, а не гнумы.

регальными файерболлами, а коротко поболтав с соответствующим тренером, внезапно превратился в следопыта смехотворного первого уровня. Единовременно активна лишь одна профессия, получаемый опыт идет в ее XP-пул, но существуют и некоторые смежные заклинания и удары, позволяющие воинам вдруг реализовывать спеллы, а магам вытаскивать металлический лом и ловко охаживать им горбы противников. Крайне интригующий мультикласс! Плюс продвинутые магические и воинские профессии после двадцатого уровня, на сладкое.

Досуг и прелести

Впрочем, в миру Horizons славится вовсе не оригинальным мультиклассом, а потрясающей школой ремесленников. Интересная и простая схема добычи ресурсов, быстрый рост в уровнях, бездна самых разнообразных шмоток. В последней редакции апдейта дизайнеры добавили несколько форм и типов физического оружия — просто так, для пущего веселья рабочей элиты. Наконец, главный козырь авторов Horizons. Еженедельная event-возня с любимыми подписчиками! Е-же-не-дель-ная. Привлекаются все: вояки рубят монстров, ремесленники роют грандиозный туннель сквозь скалу, эльфы пытаются освободить новый, доселе недоступный город от нечисти, а освобожденная раса сатиров переходит на сторону добра и становится добычей игроков. Вот это хай-класс, снимаем шляпы. Конечно, к каждому аддону EverQuest прилагалась новая народность, Shadowbane тоже постепенно вводила дополнительные расы, но лишь Horizons делает это бесплатно и изящно, в награду за грандиозный сценарный квест, выполненный целым игровым сервером, сообща. Что победит в финале: упорство и изобретательность разработчиков или лаг, бесконечные ошибки и неприкаянность пустынных земельных угодий? .EXE постарается следить за развитием событий и свистнуть, если что. Как обычно, ловите в эфире. ◘


В ожидании появления снежных пигмеев крохотная партия медитирует по старинному MMORPG-обычаю. Это называется «кемпингом».



«Магнаты железных дорог» (Railroad Pioneer)

Вы когда-нибудь играли в Railroad Tycoon с завязанными глазами?

Экономический симулятор



Те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Андреас Скол (Andreas Scholl)
ведущий программист: Аксель Пфейфер (Axel Pfeuffer)
арт-директор: Мичи Мюллер (Michi Muller)
музыка: Cellar Room
разработчик: Kritzelkratz 3000 (www.kritzelkratz.de)
издатель в Европе: JoWooD (www.jowood.com)
издатель в России: «Бука» (www.buka.ru)

сайт игры: www.railroad-pioneer.com
платформа: PC
дата релиза: Конец января-февраль 2004 г. (в Англии и США), декабрь 2003 г. (в России)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 750 (рек. Pentium III 1200), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 8.1+, CD-ROM, 500 Мбайт на жестком диске (рек. 1 Гбайт).

Бюджетный магнат

В начале 90-х патриарх Сид Мейер (Sid Meier) придумал Railroad Tycoon. Несколько лет спустя юный гений Крис Сойер (Chris Sawyer) развил его идею в Transport Tycoon. На переломе веков талантливый и прыткий Фил Штейнмейер (Phil Steinmeyer, PopTop Software) подытожил опыт грандов в главной игре про строительство железных дорог— Railroad Tycoon II.

Олег Хажинский

В самом конце прошлого года он же показал миру третью часть игры, в которой планка качества и реализма поднялась на недосягаемую для простых смертных высоту. Задуманный Создателем мир наконец обрел завершенные черты. И тут...

В телах экономических симуляторов на железнодорожную тему бьются в унисон сразу два сердца — вот секрет их невероятной живучести. С одной стороны, Railroad Tycoon — это лабораторная работа по системам массового обслуживания или практикум будущего логистика. Простые правила, далеко не примитивная математическая модель и генератор случайных карт в сумме образуют субстанцию, именуемую в некоторых домах «бесконечным геймплеем». С другой стороны, Railroad Tycoon — это официальное продолжение игры в «паровозики», которую мы начали в пять лет вместе со сборной железной дорогой производства ГДР. Многие из нас вышли из возраста, когда возить пассажирские и грузовые составы по ковру в гостиной считается делом вполне естественным. Страстное и тщательно маскируемое (это ребенку!) желание вести себя таким образом осталось.

Провожающие, покиньте

Выбранное «Букой» русское название, «Магнаты железных дорог», лишает игру чуть ли не единственного

козыря — ведь она про железнодорожное освоение совсем дикого Запада. Америка девятнадцатого века по версии немецкой Kritzelkratz 3000 (разработчик) — большое черное пятно меж двух океанов. Крупные города существуют, но не имеют между собой никакой связи. Фермы, добывающие предприятия и заводы надежно спрятаны во мгле забвения, их владельцы не представляют, что делать с товарами, — вокруг тьма, индейцы и дикие, дикие звери. Да, и еще непроходимые горы, прорваться через которые можно только на аэростате. Неожиданно на восточном побережье США материализуется игрок. Он в белом фраке, в его руках трость с набалдашником из слоновой кости. У него за спиной — железнодорожная колея, и не спрашивайте, откуда она взялась и куда ведет. Довольно метафизики. Впереди непроглядная темнота и сотни городов, которые необходимо связать артериями рельсов и шпал.



От Нью-Йорка до Калифорнии за десять миссий — пионерам железных дорог придется взять неплохой темп!



Двадцать пять «исторических» локомотивов и десять типов вагонов: заставьте ваших инженеров работать, и вы получите их все.



Взяв в команду индейца, вы приобретаете право перемещаться по будущим резервациям без проблем.

В освоении неизведанного — главная интрига «Пионеров». Если в других играх мы сначала дотошно анализировали карту уровня, отвечая себе на миллион вопросов: где стартовать, куда проложить первые ветки, как «зацепить» важные источники ресурсов, на чем специализироваться, то здесь авторы избавляют нас от мучительной необходимости думать. Вся надежда на отряды путешественников, которые мы рассылаем во все стороны в поисках разумной жизни. Стоящие бешеных денег микроскопические человечки в повозках, подобно диггерам, роют в вечной черноте уровня зеленые норы.

Путь долгий и опасный. В команде понадобится Нат Бумпо, который поможет справиться с дикими зверями. Настоящий Винету в штате подсобит в преодолении проблем с туземцами. Без плотогона не преодолеть водную преграду. Эксперт-воздухоплаватель переправит партию через скалы. Есть также специальные люди для общения с бандитами и другие персонажи. Если вы через месяцы путешествия все же встретите на своем пути лесопилку или кукурузное поле, то без старателя не сможете оценить его пригодность для индустрии грузоперевозок — и составы пойдут со станции порожняком.

Неплохая в целом идея с «пионерами» реализована без огонька. Эксперты одноразовые — встретив дикое животное, охотник спасет отряд и навсегда растворится в чаще леса. Старатель так останется жить на кукурузном поле. Индеец присоединится к своему народу. А ведь каждый, простите, стоил мне больше двух тысяч баксов! Приключения, выпадающие на долю первооткрывателей, выглядели бы интереснее даже в радиопостановке — авторы сообщают о происшествиях на пути скупыми строчками телеграмм. Командовать отрядами пионеров — сущее мучение. Путешественники тупые, как бревна, норовят застрять, ползут медленно и управляются неудобно.

Дай мне напиться

Постепенно черная завеса над очередной картой рассеивается — и Railroad Pioneer превращается в крепкий экономический симулятор с перегруженным интерфейсом и очень скромным 3D. Обучающая миссия лишь скребет по поверхности довольно сложной игры, и нам требуется некоторое время, чтобы понять — что все-таки происходит? Например, зарабатываем мы деньги или теряем?

Между тем играть все равно интересно, железнодорожная магия работает, однако в результате экономии прежней радости («Прибытие поезда», помните?) нет. Все очень сухо, по-деловому, наверное — по-немецки. Единение с Railroad Pioneer длится недолго — всего десять карт-пазлов, пять одиночных сценариев и многопользовательский режим, в который никто не играет. Увы, генератор случайных карт не входит в число добродетелей «Магнатов железных дорог». Последняя инсталляция железнодорожного сериала от PopTop состоялась в конце прошлого года. В связи с этим необходимость появления на свете компьютерной игры Railroad Pioneer не совсем очевидна. Маркетинговый просчет? Задержка сроков?.. Впрочем, что сделано, то сделано. И хотя творение германских неофитов из Kritzelkratz 3000 уступает Railroad Tycoon 3 буквально во всем (начиная главным образом с бюджета), сдаваться без боя игра не собирается. Здоровая конкуренция прыткому Штейнмейеру совсем не помешает.



Примитив полевого героизма. По набросанным Говардом чертежам практически идеальной КИ о мечах и магии девелоперы из Cauldron смогли сконструировать лишь сагу об избиении каменных баб и складных змеев. Интересный механизм сохранений и теоретический удар мечом по глазам — вот и весь креатив, найденный в этом «Конане».

Слэшер
от третьего лица



те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Давид Дурчак (David Durcak)
ведущий программист: Андрей Вакрчка (Andrey Vakrcka)
арт-директор: Марион Ферко (Marion Ferko)
сценарист: Ян Кантурек (Jan Kanturek)
композиторы: Любомир Руткай (Lubomir Ruttkay), Базиль Полидурис (Basil Poledouris)
разработчик: Cauldron (www.cauldron.sk)
издатель: TDK Mediactive (www.tdk-mediactive.com)

сайт игры: www.conangame.com
платформа: PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube
дата релиза: Март 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1600+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0, 6x CD-ROM, 2,2 Гбайт на жестком диске.

Последнее желание

Конан — один из тех вечных образов вроде Джеймса Бонда и Шерлока Холмса, писать о которых мечтает даже последний автор розовых любовных романов. Остановите, размахивая лицензией, на выходе из книжного магазина любого молодого человека и поинтересуйтесь, давно ли он вынашивает в своем сердце планы подражания Роберту Говарду... Ответ будет одинаков: «А как вы узнали?!»

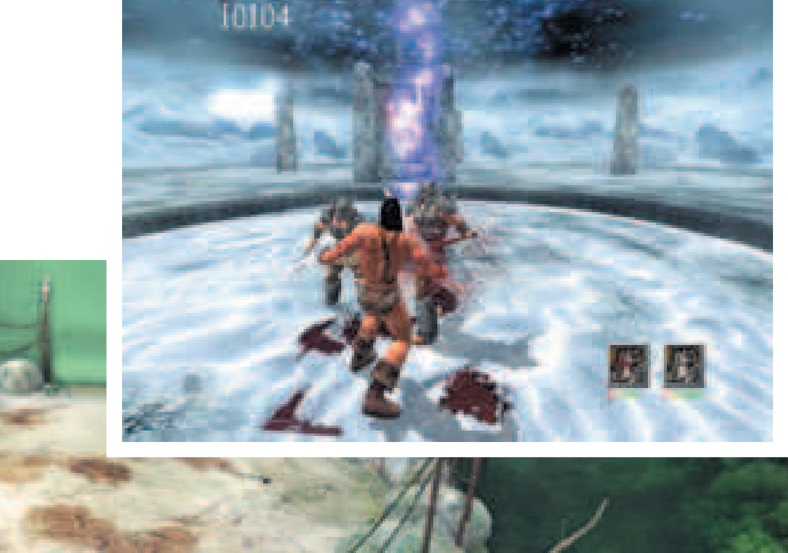
Фраг Сибирский

Еще две вещи роднят Конана с Шерлоком и Бондом. Первая: по мотивам произведений о нем снято как минимум одно очень и очень приличное кино. Вторая: по мотивам произведений и кино о нем не сделано ни одной нормальной компьютерной игры.
И вот Cauldron. И вот «Конан». Литературное наследие учтено, кинематографическое не забыто, откопаны старые комиксы, прочитан земляк Сапковский и привлечены лучшие люди национальной индустрии... Результат? Средний, средний, средний TPS с двуручным мечом, игра, которой отчаянно не хватает полигонов, идей, балансировки, приемлемых боссов, самых обыкновенных человеческих бонусов, компетентного управления и Кром знает чего еще... Благодаря таким монстрам, как Blade of Darkness и Return of the King мы уже как-то приучены, что слэшер — это событие, это острая и неожиданная игровая механика, увязывающая воедино последние наработки файтингов и боевых аркад, это очень красивая картинка и передовой движок... «Конан» отбрасывает нас в темные времена разгула шутеров от третьего лица, он построен по той же стандартной методике, что и, скажем, Heavy Metal: FAKK^2 трехгодичной давности. Вам эта система

знакома не хуже, чем мне. Немного крови на стенах, дабы побороться за статус «взрослой» игры, уровни с рубильниками и платформами, минималистские сражения, в которых не играет большой роли, зажат ли в руках героя «Узи», самурайский меч или хитроумная вибропила. Неудобная камера, гордящаяся своей независимостью... И свирепая тупая тоска.

Немного жертвенности

Хотя сразу снести «Конану» голову не получится. Оформление уровней, живопись на стенах, гениальная музыка и подача сюжета глубоким проникновенным голосом — исконные защитные механизмы TPS, средства, которые представители этого позорного вида выпускают в физиономию нападающего игрока, дабы ввергнуть его в царство иллюзий и глубокий счастливый сон.



В этом сне он — участник эпической битвы добра и зла, он преодолевает горные перевалы и проникает в ледяные пещеры, спасается на плоскодонке от племен диких пиктов, исследует заброшенные храмы и разит богов, а в качестве хобби собирает по фрагментам древний меч Атлантов. Подача просто замечательная. А еще авторы «подучили» фехтование. Количество приемов зашкаливает за три десятка, там хватает всевозможных заманчивых «циклонов ярости», «северных крестов» и «клинков бабочки». Пояснения к каждому финту пышут богатством возможностей. «Удар, предназначенный для выведения из строя шести противников одновременно». «Быстрое обманное движение — и режущий по глазам...» «Разруби ему колено — тогда посмотрим, кто кого!» Кроме комбинаций

Истребление троглодитов вряд ли потребует от вас досконального знания приема «бабочка на утреннем клинке». К счастью, на такой случай имеется «грузовой вертолет».



Очень унизительно промахнуться по чернокнижнику из-за застрявшей в момент атаки в куче проклятого золота ноги... Издержки профессии.

с мечом или топором, Конан способен овладеть и акробатическими элементами восточных единоборств, в частности, ударом ногой в прыжке с разворота и мощным свингом «гроза верблюдов». О всяких толчках, захватах, подножках и прочих элементах грязной борьбы даже упоминать, думаю, не стоит.

И вот, растранжирив начальный капитал на первичные комбо, вы опробуете их в бою с мелкой собачкой (донельзя характерный противник, тяжелое наследие Лары Крофт) и... будете несколько озадачены. Если вы играете с мыши и клавиатуры, то для выполнения любимого приема вам потребуется постичь настоящие чудеса синхронизации ввода сигналов с этих двух устройств. Но даже с самого многокнопочного и самого аналогового геймпада... Очевидно, разработчики «Конана» в жизни не играли даже в плохонький файтинг. Или в Return of the King. Или хотя бы в Golden Axe. Потому что, желая воплотить все теоретическое фехтовальное богатство, они прибегли к поистине чудовищному приему. Видите ли, если составлять каждое из тридцати комбо из связок типа «удар-1», «удар-2» и «блок», то на поздние приемы будет уходить команд по двадцать, не так ли?

Избавление от загробной жизни, быстро, качественно. Под глухими забралами — свои люди.



Поэтому разработчики взяли и недолго думая оснастили Конана функциями «удар-3» и «удар-4».

Простите, ребята, вы что, совсем плохие? Игрок — существо крайне упрямое, практически необучаемое, ему достаточно тяжело вдолбить, где расположен удар в вертикальной, а где — в горизонтальной плоскости, да еще блок (не считая прыжка), а тут вдруг приходится вплетать в комбинации какие-то неизвестные кнопки. В комбо обязаны участвовать только те команды, которые используются игроком в повседневной жизни. Вы думаете, зря, что ли, даже самые навороченные и многообразные файтинги полагаются на «удар», «пинок» и «блок»?

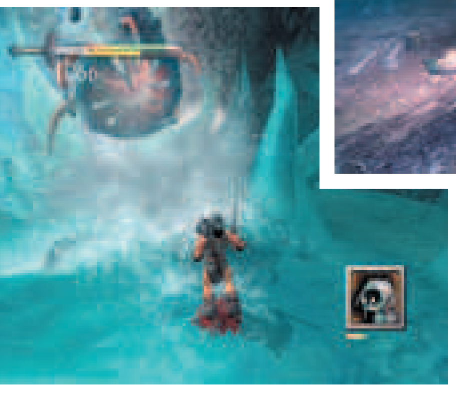
В общем, зазубрить все команды «Конана» невозможно — автоматика пальцев не срабатывает, играть приходится со списком комбо перед глазами... А значит, изящно вылетает из употребления добрая четверть фехтовального арсенала. Но это только полбеды.

Предел возможного

Вы знаете, я, наверное, даже не буду распространяться, как они схалтурили с топорами и булавами. Конан таскает на спине весь этот арсенал только ради того, чтобы можно было поставить маркетинговую галочку.

С мечом после определенной подготовки киммериец действительно выделывает чудеса, образцово-показательно разделывает врага, словно манекен на уроке фехтования в школе гладиаторов. Но ведь блистательный арсенал команд имеет смысл только тогда, когда наличествует точечная система повреждений! Что толку подрубать колени и колоть в глаза, если от первого приема противник заливается кровью и пошатывается, а от второго... тоже заливается кровью и пошатывается? В бою против врагов в доспехах и без, призрачных и реальных, одного и нескольких, гораздо эффективнее любого комбо будет обыкновенное раскручивание меча «ударом-1». Если раскручивать очень усердно, не понадобится даже блок.

Можно свято верить в достоинства меча Конана, но как-то не по себе становится, когда блок этим мечом отражает атаку такой вот твари. «Удар-1», «удар-2», «удар-3» и «удар-4»... Лучше бы нормальный стрейф подарили.



По крайней мере не понадобится он до встречи с магией... Ох уж эта магия. Когда Конан режет врагов, картинно раскручивая меч, — это, может, и не самый глубокий и сбалансированный геймплей с удобным управлением, но хотя бы посмотреть есть на что. Раскручивание меча — вещь, которой можно любоваться, точно дамочкой в кольчужном бикини... А вот дуэли с магами — зрелище для специфического контингента любителей фэнтези-бейсбола.

Конан, конечно же, не признает метательное оружие в принципе. Зато его аналоги охотно признают всяческие чернокнижники, которых в Гиперборее как собак незарубленных. В киммерийца летят огненные шары, молнии, сгустки совсем уж неведомой субстанции, и все, чем он может ответить, — закрыться мечом и отражать летучую дрянь быстрым «дзинь-дзинь-дзинь». Подойти к магу на пару шажков. Снова закрыться мечом. Повторять по мере необходимости. В конце концов, возможны два варианта развития событий. Первый: Конан нанизывает мага на меч с удовлетворенным рычанием. Второй: маг убегает в другой конец комнаты, и все начинается сызнова.

Текстуры земли не самые плохие. Вот растительности — самые. Персонажи покрыты веселыми татуировочками, но не соблюдено первое правило современных файтингов и слэшеров: внимание к прическам героев. То, что приляпано к голове киммерийца, волосами назвать трудно.

Нечто большее

Самое время выделить в «Конане» единственную светлую находку. На сохранение игры можно потратить волшебный камень (безусловно, поможет при преодолении мерзкой, бессмысленной, подлой ловушки с раскачивающимися молотами или катящимся камнем, а то и при прыжке через пятиметровую пропасть), но вряд ли получится отложить оный на черный боевой день...

Который непременно наступит, когда несколько магов начнут расстреливать Конана с нескольких направлений одновременно, — на север, юг, запад и восток мечом, даже двуручным и отцовским, особо не прикроешься...

Сделать в такой ситуации можно только одно: сдохнуть. Если киммериец пал в бою, а не сверзился в пропасть или не погиб под обрушившимся сводом, то он отправляется прямиком в загробный мир, где под заботливым оком Крома быстренько побеждает двух благодушно настроенных (оно им надо?) рыцарей и выскакивает обратно в мир реальный, в бой (при этом все сраженные враги остаются сраженными, а недобитые — недобитыми. Временно). Такая страховка по методу последнего желания куда приятнее обычного сохранения (хотя бы потому, что не приходится раздумывать, как и когда его применить), не нужно только забывать, какие именно случаи ею покрываются.

И не могу удержаться, чтобы не поведать вам о последнем боссе «Конана» — первом в истории КИ многосекционном складном змее. Забудем о том, что это совершенно бездарный босс... Главное, как он работает! Понимаете, змей этот выстраивает в воздухе угловатую геометрическую фигуру (симулируя воинственное вставание на хвост), и у этой фигуры шевелится четко одна секция — та, что с огнедышащей головой... Сюрреалистическое зрелище, достойное аттракционов Диснейленда.



Конечно же, это любовь. Еще ни одна игра не относилась к себе столь трепетно, не восхищалась своими чертами столь чистосердечно, не застывала столь восторженно от осознания собственного величия, не испытывала такого головокружения от собственной глубины. Случайный путник, не нарушай хрупкую идиллию, ступай себе с миром.

Симулятор боевого всего на свете



Те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Дерек Смарт (Derek Smart)
ведущий программист: Дерек Смарт
ведущий художник: Дерек Смарт
альфа и омега: Дерек Смарт
жизнь и смерть: Дерек Смарт
разработчик: 3000AD (www.3000ad.com)
издатель: Dreamcatcher (www.dreamcatchergames.com)

сайт игры: www.universalcombatgame.com
платформа: PC
дата релиза: 3000 г. от Р.Х.

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 1700), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0+, 6x CD-ROM, 1 Гбайт на жестком диске.

Нарцисс

В Universal Combat поместилось все, что только может пожелать искушенный игрок. Это и всеохватывающий боевой симулятор со сражениями в открытом космосе, воздушными боями и битвами на море, и симулятор двуногой пехоты.

Ашот Ахвердян

И все это не в виде овощной аркады, но в самом что ни на есть многомудром симуляторном режиме. Бескрайний космос с мириадами миров, туземная флора и фауна, бездна инопланетных рас с непростыми взаимоотношениями, и мы можем играть за любую, — сюжет утопает в пене полной свободы, перед нами бесчисленное множество дорог, вымощенных геймплеем нечеловеческой глубины. Упоительнейший провал, взахлеб и вверх тормашками.

Корнеплод

Дерек Смарт (оставим в стороне одиозную репутацию этого человека) неотделим от своего детища, серии Battlecruiser, и характер создателя отражается в его произведениях как в зеркале. Несгибаемое упорство, неиссякающие амбиции, твердая вера в собственное видение и категорическое нежелание учиться на своих ошибках. Раз за разом, релиз за релизом, все, и игроки, и пресса, попками твердят об уже ставших традиционными проблемах серии, главными из которых выступают максимально неудобный и неочевидный интерфейс (что в случае игры подобной сложности уже в одиночку способно утопить проект), сомнительный игровой дизайн и огромное количество всевозможных ошибок (что также является родовой болезнью сложносочиненных игр, особенно низкобюджетных). Словом, общественность шарахается от Смарта и торговой марки Battlecruiser как от чумы. Поэтому на коробке с Universal Combat (UC) нет ни одиозной фамилии, ни иных примет родства с пресловутой космооперой.

Тем не менее перед нами еще один Battlecruiser — в очередной раз расширенный и дополненный. Но не исправленный. И т.п.

Сага о симуляторе

На данный момент серия Battlecruiser/Universal Combat — единственный претендент

на звание хардкорного космосимулятора. Сама задача создания такой игры выглядит сколь благородной и заманчивой, столь и невыполнимой. Ведь обычно хардкорные симуляторы с разной степенью успеха отображают реальную механику боевых действий, здесь же налицо попытка сперва спрогнозировать боевые столкновения будущего, а затем и детально их смоделировать. Результат ни впечатлить, ни убедить толком не способен.

Да, в игре сложная (по космосимуляторным меркам, разумеется) авионика с полупрозрачными окнами МФД, и, ГВО[1], в течение ВИП[2], игрока БПП[3] бесконечные ТБА, ЧБА и ПБА[4], и благодаря их неочевидности НСНВ[5] все их запомнить.

Тот, кому нравится сам процесс освоения хитросплетений управления различными системами, будет обеспечен развлечением на положенные часов десять, за которые ныне проходится средняя игра, и это уже хорошо. Хуже то, что довольно быстро за орнаментом «горячих клавиш» проглядывает в меру примитивная боевая система. Представьте себе среднестатистический космосимулятор с обычной «каруселью», канонизированной первыми двумя мировыми войнами, добавьте стандартной псевдофутуристики в виде торпед и ракет, не забудьте про автономные турели на больших кораблях, а теперь замедлите все происходящее раз в несколько. К тому же космический бой от воздушного, а тот в свою очередь от подводного, практически не отличается (вот уж не думал, что когда-нибудь напишу такое).

Конечно, по сравнению с обычным космосимулятором у нас появилось множество возможностей: например, приятно, что в списке обнаруженных целей текстом отображается, кто там кого именно атакует; славно назначать каждой ракете свою цель, после чего веерный пуск производится автоматически; завлекательно дорасти до командующего и иметь возможность давать подчиненным детальные ЦУ, и т.д. Подобные радости можно перечислять довольно долго, и именно этот список дает серии право на существование.

Однако бои неинтересны. Местный замедленный темп каруселей делает невозможными адреналиновые догонялки в стиле X-Wing. А быстротечный современный воздушный бой образца «ракетой в лоб» имеет смысл тогда, когда получение этой ракеты зависит от умелых действий игрока (скажем, когда ползущий на своем A-10 по кронам деревьев имеет больше шансов не навлечь неприятностей на свой фюзеляж, нежели неосторожно набравший высоту). Но вот в космосе деревья не растут, поэтому ракеты, чтоб нас не травмировать, обычно отстают при минимальном маневрировании, а силовые щиты восстанавливаются просто с неприличной скоростью. Пресловутая полная игровая свобода по обыкновению не очень сочетается с игровым балансом. И т.п.

Космические, простите за выражение, задники удались на славу! Благо полигонов для них требуется не так много.

Яркая красно-желто-зеленая индикация постоянно напоминает о романтическом 16-цветном прошлом.

Трещинки

Все остальные аспекты игры принесены в жертву амбициозной симуляторной части, и игрок постоянно натыкается на кое-как залатанные трещины в корпусе игры. Возьмем графику. Она вроде бы вполне отвечает современному уровню, космос переливается модными кислотными цветами, звездная пыль обрамляет разноцветные планеты... Но вот модели боевой техники, вообще ВСЕЙ присутствующей боевой техники, ужасны. И дело даже не в бедных текстурах и поистине блокадной экономии полигонов, а еще и в отсутствии желания приложить хоть какую-то фантазию к их изготовлению. Таких моделей не делают со времен «первых трехмерных» стратегий, а для космосимулятора эти безыскусные параллелепипеды так и вовсе криминал. Зато в игре СОТНИ видов боевой техники: шаттлы, истребители, перехватчики, транспорты, космические крейсеры, подводные лодки и надводные авианосцы. Все практически неотличимы друг от друга. Вид каждого навевает промозглую тоску.

К сожалению, о звуке можно сказать то же самое, хотя поначалу аудиосопровождение может даже рассмешить своей незапланированной психоделией. Итак, вы впервые садитесь за баранку галактического крейсера. Чтобы не создавалось ощущения, что прямоугольной махиной управляет одинокий игрок, фоновый шум состоит из... механического гула десятков или даже сотен голосов. Не то вокзальный зал ожидания, не то кинотеатр перед самым началом сеанса. Несколько глупо,

1 Где бы вы ни оказались.
2 Всего игрового процесса.
3 Будут постоянно преследовать.
4 Трех-, четырех- и пятибуквенные аббревиатуры.
5 Нет совершенно никакой возможности.
Примеры? Легко, открываем документацию: «...TIR — Tactical Information Relay, TLD — Target Lead Designator, TLL — Target Locator Line, TLM — Tactical Launch Menu, TMCD — Trans-Matrix Cloaking Device...» Всего более двух сотен аббревиатур. Хотите разобраться в происходящем — заклейте шпаргалками все вокруг.

зато необычно и забавно, по крайней мере первые несколько минут. И т.п.

Что делать, когда нечего делать

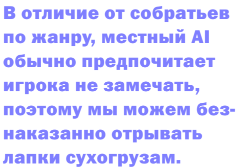
Но наибольшие проблемы таятся где-то в брюшной полости дизайн-документа. Во-первых, в игре, где управление боевой машиной по сложности может поспорить с авиасимуляторами средней руки, вообще НЕТ никаких обучающих миссий, а мануал требуется не то дописать, не то просто переделать. На всякий случай повторю, что на ощупь местный интерфейс освоить сможет далеко не каждый. Удивительно, как можно было поставить собственной игре такую подножку. Кое-как поможет освоиться Instant Action. В соответствии с общей доктриной игры этим словосочетанием обозначается не то, что обычно, а одиночные миссии. Они, во-первых, помогают примерить все имеющиеся в игре амплуа, а во-вторых — враги там появляются сами. В основном же игровом режиме Roam подобной роскоши никто не предоставит — выбрав расу, специализацию и все, что причитается, вы рискуете оказаться на базе в какой-нибудь дыре, где никто ни с кем не воюет. Такой видится разработчикам полная игровая свобода. Бродить по практически пустой планете и ждать, что здесь появятся какие-нибудь враги, можно вечно. Ищите приключений сами, переводитесь с базы на базу, авось где-нибудь какой конфликт и застанете. Хотя для истинных буддистов эта игра может стать откровением — игрок волен прийти на берег инопланетного моря и медитировать там тысячу лет, не боясь, что его покой будет потревожен. И т.п.

Спокойствие, только спокойствие

Медитировать придется в любом случае — игра не ставит знак равенства между успокоением всех врагов и окончанием миссии, игра в принципе не знает, что такое режим ускорения времени, поэтому надо заранее настроиться на долгие перелеты из точки «Б» в точку «Е», а также на томительное ожидание «часа Х», когда миссия будет считаться выполненной. Заметьте, до сих пор мы ни слова не проронили о программных ошибках, а они есть и весьма серьезные. Например, в UC не всегда загружается именно та игра, которую вы загружали. Дополнительные проблемы создает и то, что из-за сочетания навороченности игровой механики и сомнительной документации некоторые аспекты игры попадают на нейтральную территорию, где ошибки смешиваются с намеренными особенностями дизайна. Скажем, ваши подчиненные охотно исполняют одни последовательности приказов, но плевать хотели на другие. (Поскольку наши молчаливые солдаты не подтверждают получение приказа и не сообщают о выполнении или невозможности оного, то о происходящем можно только догадываться.) Это ошибка? Или так надо? Впрочем, этот вопрос скорее из разряда философских. Зато благодаря LOMAC мы уже знаем, что пролетающий сквозь деревья летательный аппарат — не ляпсус, а экономия вычислительной мощности. Фауну, состоящую из симпатичных лошадок и львов, в данном случае можно приравнять к деревьям — сквозь них мы тоже пролетаем. А вот космические базы к деревьям не приравняли, поэтому, врезавшись на полном ходу в базу, наша лоханка... отскакивает от нее подобно каучуковому мячу. Без повреждений. Хардкор, что поделаешь. И т.п.

Пухлые морские суда сделаны из надувного чугуна, иначе не объяснить, почему они при первом же попадании за долю секунды (!) оказываются на дне.

Вот на такие картинки и приходится медитировать.



В отличие от собратьев по жанру, местный AI обычно предпочитает игрока не замечать, поэтому мы можем безнаказанно отрывать лапки сухогрузам.

Закопанный в землю

Если бы у UC не было длинного шлейфа предыдущих серий за спиной, можно было бы сказать, что это весьма многообещающий проект. Стоит только довести игровую механику до ума, завернуть в нее интересный игровой процесс, исправить все ошибки, привлечь к проекту художников и сценаристов, снабдить нормальным руководством и т.д. Но, увы, эта игра неотделима от своего создателя. Изменений к лучшему не будет. Если и случится продолжение, то оно, скорее всего, будет еще более амбициозным и столь же неиграбельным. С другой стороны, всегда можно надеяться на чудо. И т.п.



Bad Boys 2

Подачка от белых задниц в белых воротничках, гадкая политкорректная затычка! Единственная игра про черных — и та дремучее value. Фак ит!

Полигональная TPS-дискриминация



Те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Даррен Вуд (Darren Wood)
ведущий программист: Кирен Блумфилд (Kieren Bloomfield)
арт-директор: Мэтт Армстронг (Matt Armstromg)
продюсер: Крис Сван (Chris Swan)
музыка: Гез Горли (Gez Gourley), Кристофер Пейдж (Christopher Page)
разработчик: Blitz Games (www.blitzgames.com)
издатель: Empire Interactive (www.empireinteractive.com)

сайт игры: www.empireinteractive.com/badboys2
платформа: PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube
дата релиза: 24 февраля 2004 г.

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium III 800+), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт), DirectX 9.1, 4x CD-ROM, 1,2 Гбайт на жестком диске.

Грязные ниггеры

Где твой ку-клукс-клановский балахон? А, маленький белый ублюдок? Иначе как ты можешь терпеть все эти КИ с мальчиками с нацистских плакатов на правах главных героев? Я, Чака Лютер Кинг, и мой брат, Саймон «Зевс» Икс, расскажем тебе правду про первый настоящий черный шутер. Чака и Зевс

В нем есть все, чего недоставало твоим ненаглядным погремушкам Max Payne, Enter the Matrix и Dead to Rights, а именно: язык улиц, настоящие разборки, полицейские фотографии и, главное, пара закадровых этнических актеров, ведущих себя так, как и подобает двум братьям, усаженным комментировать игру для пресыщенных белых говнюков.
Тебе, возможно, известен художественный фильм Bad Boys 2 с сэром Уиллом Смитом и лордом Мартином Лоуренсом в главных ролях. В отличие от обычного сочетания «белый полицейский — черный полицейский» (где белый может спасти задницу черному, но наоборот — никогда! Еще одно позорное клеймо кинематографа: черные — слабые люди, за задницами которых всегда должны присматривать белые... Хуже только «Империя наносит ответный удар» и «Хищник»!), там разыгрывается комбо «красивый высокий богатый черный полицейский — маленький лопоухий уродливый черный полицейский», которое тоже можно считать закоренелой расистской пропагандой. Лукавой, подлой пропагандой! Ведь если один из героев красивый, высокий и богатый, то набившимся в кинотеатры белым задницам не так уж трудно зажмуриться и представить, что хотя бы этот полицейский на самом деле белый.

Diz wack!

К тому же никакого уважения к спорному попкорновому первоисточнику: в игре value-класса Bad Boys 2 оба героя — высокие, стройные, мускулистые атлеты с некоторой слабой печатью персоналий Смита и Лоуренса. На более детальную дифференциацию средств не наскребли?!

Другое возмутительное послание, заложенное белыми продюсерами в сердце черной игры: брат никогда не поможет брату в беде. Когда приходится туго Смиту, ведомый AI Лоуренс спокойно надзирает за этим со стороны, роняя реплики вроде «не плачь как маленький, у тебя в жопе всего одна пуля». Справедливо и обратное: на следующем уровне уже Лоуренса топчут сапогами белые сволочи, а Смит хладнокровно поворачивается и исчезает сквозь загадочную дверь. Лишь в голосах актеров слышатся сдержанные гнев и негодование — они-то знают, что в таких случаях в реальной жизни даже в Майами тут же слетается все гетто или хотя бы журналисты с телекамерами. К слову, о Майами: ни в одной другой игре этот знатный город нашего черного брата не был представлен таким уродливым нагромождением кривых сараев и помойных куч!

Но есть и положительные моменты, правда, мало их, чувак, крайне мало. Если белым копам, для того чтобы разогнать банду черных мусульман, нужны машины, дубинки, рации, вертолеты и численный перевес пятнадцать к одному, то наши братья расправляются с толпами белых (во главе с cheap Russian ass Ivan Bottleofvodkovich) подонков и грязных латиносов, используя пару пистолетов и популярную на баскетбольных площадках технику стрельбы «закрой глаза и почаще води стволом перед собой», нанося в процессе банкам, портам, офисам, закусочным и картинным галереям (ниггеры Смит и Лоуренс в картинной галерее! это, что ли, авторская игра, ха-ха?!) ущерб на сумму не менее шестидесяти тысяч долларов и делая это с явным удовольствием.

Все, твое слово, Зевс.

Dam' wack!

Да, чувак. Привет, белые ниггеры. Пока не поздно, вот вам правила безопасности при стрельбе из пистолета: 1) убедитесь, что пистолет не заткнут за пояс ваших мешковатых скамштанов; 2) убедитесь, что он находится в горизонтальной плоскости; 3) убедитесь, что запястье вывернуто под должным градусом. А-а-аи? Ну, и кого они из нас делают? клоунов? эдаких черножопых петрушек? Скоты!

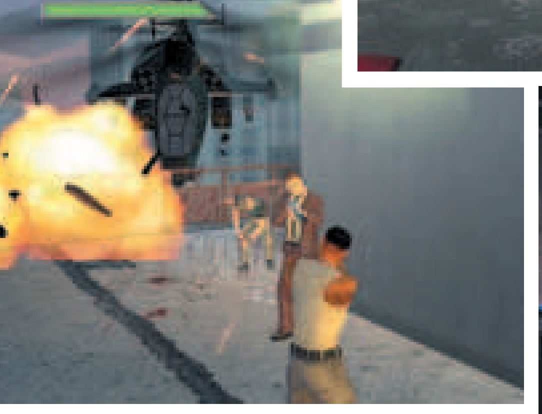
И еще вопросы, которые хочется задать в лицо продюсерам этого дерьма, Bad Boys 2, хотя они вряд ли ответят — ведь, если что, я достану чертову пушку, сниму с них часы, кроссовки и выломаю стерео из машины, а еще просто потому, что я, мать их, грязный ниггер. Так вот, почему на полицейских снимках, доступных почему-то в качестве бонусов, белые парни запечатлены, так сказать, с поднятым забралом, а черные — в масках и повязанных на физиономии носовых платках? Почему, для того чтобы позаимствовать у белого гада пушку и боеприпасы, надо не просто его свалить, а именно обезоружить точечным выстрелом в запястье? Что, Смит и Лоуренс выше того, чтобы собирать оружие с тел павших противников? Это же реальные черные копы, а не желтозадые самураи!

И вообще, как это называется, когда за полицейский шутер берутся авторы Barbie Horse Adventures? Неужели издателю не понятно, что руки у этих людей растут из настолько загадочного места, что даже элементарную стрельбу из-за укрытия они превращают в какое-то, ей-богу, свинское свинство: камера скачет, контроль за игрой теряется, а телек хочется разбить к чертовой бабушке уже после третьего уровня! Что эти панки сделали с мышью?! Почему такие рывки? Лучше бы выдали толстую лицензию нашему ниггеру, как его там... Дереку Смарту!

Все эти разбросанные по уровням кружочки-чекпойнты-укрытия — позорище! А мелкие детали? Игральные карты, жестяные банки, доски для дартса — зачем все это, если голова персонажа состоит из десяти полигонов? Загребитесь вы сами такими «играми». Тоже мне этнический поп-культ. Биг ап йоуселф, маленькие белые ниггеры. Пуляйте лучше в баскет.



Лучше не связываться с укрытиями, а переть в лобовую. Shame on a nigga!



Да, мои маленькие белые ниггеры, все так: черный брат валит геликоптеры «Береттой», не вопрос!

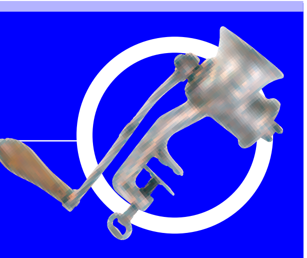


Давайте поставим в один угол восьмиугольный барабан, а в другой — гитару. У нас получится интерактивное окружение. Что там написано на бас-бочке? «The shrove»? Вот уж и правда епитимья.

Wanted Guns («Непрощенный: Банды Дикого Запада»)

Незатейливая история о восстановлении поруганной справедливости, навеянная ностальгией по С. Леоне, К. Иствуду и Э. Морриконе.

Разноликий вестерн



Те, кто

директор проекта, продюсер: Бьерн Ларссон (Bjorn Larsson)
ведущие гейм-дизайнеры: Дарио Фас (Dario Fas), Альберто де Хойо-Небот (Alberto de Hoyo Nebot)
ведущий программист: Альберто де Хойо-Небот
ведущие художники: Дарио Фас, Хавьер Алегре (Javier F. Alegre)
музыка: Карл Ларссон (Carl Larsson), Пьер Ланж (Pierre Langer), Тилман Силлеску (Tilman Sillescu)
разработчик: Iridon Interactive (www.iridon.com)
издатель в России: «Акелла» (www.akella.ru)

сайты игры: www.wantedguns.com, www.akella.com/pub-wanted-ru.shtml
платформа: PC
дата релиза: Февраль 2004 г. (в России – 29 декабря 2003 г.)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800, 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1+, 24x CD-ROM, 230 Мбайт на жестком диске.

Доллар за мертвеца

Штрих к портрету игры нового времени: сконцентрировать как можно больше всего и сразу, чтобы заурядное стрелялово утратило приевшуюся самобытность и время от времени становилось то, извините, stealther'ом, то симулятором С.М. Буденного, а то и вовсе виртуальным тиром с фанерными (ну, почти) мишенями. Говорят, помогает. Всем ли?

Вурмонд Хсиутт-Мухин

Знакомьтесь: преподобный Девлин. Уроженец Дикого Запада. И на производстве, и в быту — только положительные характеристики. Занимал должность председателя группы головорезов, на общественных началах промышлял воровством и грабежами, был, состоял, участвовал. Потом что-то сломалось — обрел веру, кажется, покаялся и даже ушел в священники, прихватив с собой большую часть совместно нажитого общака. Старые приятели к подобному повороту отнеслись скептически и выступили с ответной инициативой: назначили за голову экс-лидера награду. Выигравшие мокрушный тендер «Кровавые Псы» славились своим основательным подходом. Разумеется, им удалось обнаружить ренегата. Разумеется, они нанесли по его милой церквушке массированный удар. Разумеется, в тот день он отсутствовал по уважительной, а когда вернулся — поклялся на пепелище. Совершенно верно, отомстить. За всех разом. Суровые правила лихоимского социума предписывали подавать это блюдо с пылу с жару.

Скорострельный прав

А тот, кто стреляет медленней, как ни крути барабан револьвера, дохл. Преподобный

Девлин, уроженец Дикого Запада, явно не из таких. Иначе не было бы никакого кина. Точнее, нашего шутера. Шутер, к слову, не совсем стандартный: полуклассический, с видом «сзади-сверху». Настолько сверху, что белоголовые орланы, символы амгосударственности, гордо реют чуть ниже камеры. Угол обзора с пернатой высоты близок к критическому, местность просматривается до обидного недалеко, и порой понять, откуда по тебе работает недружественный кольт, можно только при значительном приближении к цели. А то и ценой нескольких ранений. Впрочем, не беда — многочисленные спецбоксы, помимо револьверов-ружей-динамита, таят в себе здоровенные бутылки, чье содержимое ощутимо поправляет наше здоровье. Бурбон, не иначе.

Поскольку с высоты всего не увидать, в углу экрана то и дело выскакивают пояснительные записки, местами довольно занятные. Стоя у вздернутого на виселице бедолаги, читаем, что золотые зубы с него уже поснимали — зачем пропадать добру? (Вопрос дня: что нужно сделать, чтобы это узнать?) Или же, прикончив мелкого, но имеющего значение для развития сюжета злодейчика, сделать бронебойный вывод: ага, у него под ногтями грязь! Значит, искомое зарыто в могиле. Где у нас тут могила? Да вот же, вышита крестиком на карте (копать!). И так всегда — от одного крестика к другому, с боями и возлияниями кукурузного. Во здравие, исключительно. Помаявшись подобным образом, замыкаем цепь текущих событий и отправляемся к новым горизонтам восприятия.

Путь праведника усеян деяниями грешников. Для мыслей о вечном лучшего ambience на всем Вайлдовом Весте не сыскать.

Обитатели города с призрачной судьбой любого гостя встречают пулей да штыком. Лет через двести где-то здесь возникнет NCR.



Час придет, рука не дрогнет

Если кто за давностью лет вытеснил из памяти Mad Dog McCree, то наверняка должен помнить другую, более актуальную утеху — популярную в определенных кругах спортивную стрельбу «по курям».

Суть приблизительно та же. В опубликованном игроделами релизе данное явление отпиарено как «cinematography inspired rail shooter FPS mode». Ни больше ни меньше. Взгляд блуждает по проложенным между хат рельсам и зорко высматривает контру — злобных чучел родригесов, чарльзов-бронсонов да аленов-делонов. В импровизированном тире важнейшим из искусств становится умение споро навести на каждого несогласного курсор-прицел и прихлопнуть курву (возможно, бранное слово, — учтиво кашляет Word. Возможно, — киваю ему в ответ). Кстати, и здесь не обходится без целебных поллитровок, хотя процесс приема несколько переосмыслен: чтобы отпустило, на бутылку должно указать метким выстрелом. И так не раз и не два — все дальше, выше и шустрее, со сменой кастинга и декораций. Пока все желающие благополучно не угомонятся, приходится отщелкивать по несколько рабочих дублей, периодически вздыхая на тему «о где ж ты, save?». Впрочем, это мелкобуржуазное нытье с долей вероятности накатывает во всех ипостасях Wanted Guns. После первого «испытания рельсами» нас исподволь подводят к мысли, что конь — это очень прогрессивно. Но не все сразу, коня еще нужно выстрадать.



Великий конокрад

Опять третье лицо, ед.ч., но на дворе уже темно. Душа требует инъекции новых ощущений, неймется ей в покое и сытости. О'кей, сообразно обстановке займемся тихими делами. Хищению лошадки предшествует возвращение себе сопутствующих товаров — вожжей, седла и любимого револьвера. Это даже хорошо, что по поселку шастают караульные и разгоняют тьму взятыми «погонять» у наци зелеными секторами площадью в четверть пирога. Так даже веселей, иначе зачем нам отливающий холодом клинок и sneak-mode (правая кнопка, baby)? Дозоры можно обогнуть, пересидеть за углом, раствориться в тени противоположной стороны стрита — но можно вероломно подкрасться и нанести бесшумный удар в спину. Не все, не все это уважают, да еще если ножом. Старина Гаррет со своей колотушкой остался в далеком старосветском прошлом. Тайные мероприятия проводятся и в отноше-



нии конкретных персонажей, причем не только (и не столько) с целью овладения их имуществом. Вы понимаете. Конечно, нам ли привыкать? Позвольте ремарку: в этой игре перспектива участвовать в каких-либо квестоподобных миссиях не вызывает большого энтузиазма. Когда все сводится к разбанальному проникновению в указанную на карте точку (пусть даже по весьма витиеватому и усеянному «приключениями» маршруту), столь ценимое собравшимися чувство предвкушения отправляется отдыхать в профилакторий «Тайга». Боязнь нарушить режим секретности и навлечь на себя профессиональный интерес секьюрити на поверку также оказывается какой-то синтетической. И тут на борьбу с унынием выходит новый скоморох.

Человек по имени Лошадь

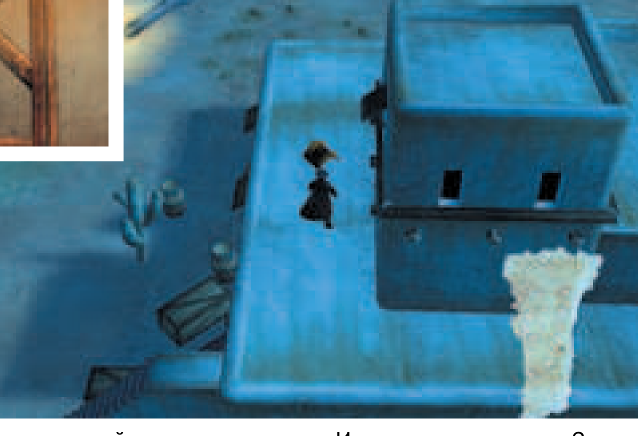
Несомненно, наиболее занятный из четырех игровых стилей. Эдакий swoop-race, со скидкой на эпоху. Как известно, превыше всего мы ценим л.с. за отсутствие у нее какой бы то ни было трансмиссии. Стало быть, вместо gear-up у всадника высвобождается кнопка под gunfire, что должно как бы обнадеживать. Кроме того, гнедой неплохо прыгает и, при определенной ловкости, способен топтать контингент копытами — иногда помогает. Не говоря уже об обязательном преодолении пропастей и иных тектонических разломов, которые, к слову, не всегда отчетливо видны. Несколько раз управляемый мной easy rider без предупреждений уходил в бездну, незадолго до казавшуюся лишь тенью от скалы.

Однако взять такое препятствие, как, скажем, изгородь нашему sivke не по силам. И в этом нет его вины, просто коневоды из Iridon в жеребячестве не научили. Хотя могли. Но в части создания прочих препятствий на нашем пути шведы оттоптались по полной. Брусиловский прорыв по усеянной дикими стрелками трассе, под музыку, будто из «Неуловимых», сперва воспринимается с большим воодушевлением. Но интенсивный огонь по короткому lifebar'у вынуждает начинать снова и снова. «Маневрируйте!» — отдает ЦУ встроенный напоминатель. И мы маневрируем: наша каурая идет галсами, выписывая замысловатые зигзаги между палящими со всех сторон барбудас, летит от одной спасительной бутыли к другой. Окончание напряженной гонки и презренный транспарант «saved» почитаются как избавление.



Эти парни терпеливо ждут, пока камера-на-рельсах закончит выстраивать кадр, и только тогда открывают огонь. Джентльменская выдержка здесь ни при чем.

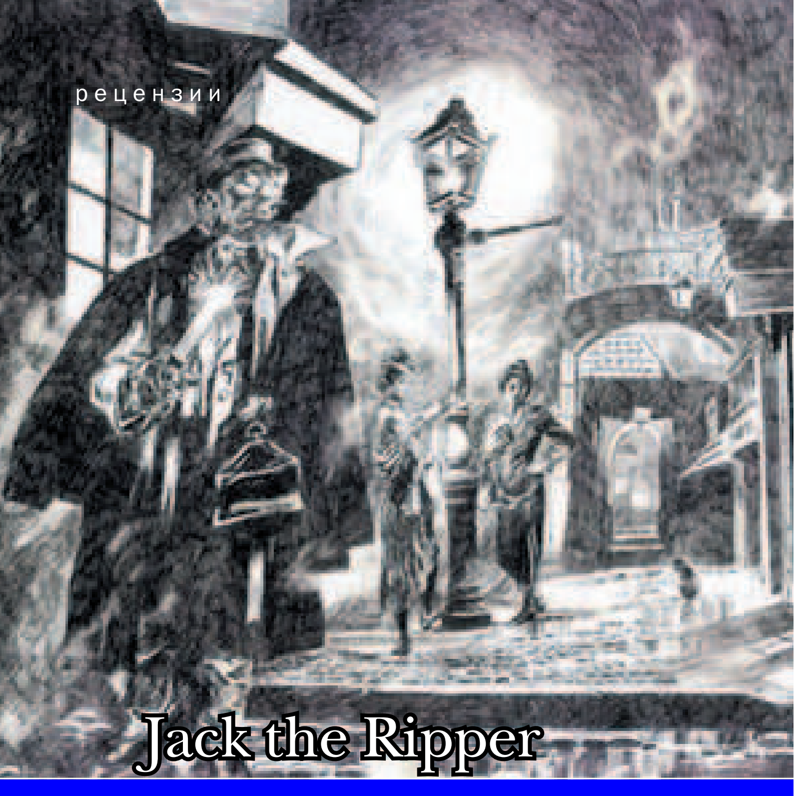
На ночных заданиях глаза отдыхают от созерцания выжженной пустоши, а уши — от постоянной стрельбы.



Говоря такое, улыбайся!

Вот так она и происходит — борьба со злыми и плохими, во всей своей каждодневной рутине... Чуток постреляли, чуток поскакали, прошли лабиринт — спустились в шахту. Мексиканская пустыня и городок-призрак El Cuervo Perdido (такие у них имена!) сменяются прериями и другими городками, а где-то на горизонте маячат лесистые склоны штата Колорадо — туда и путь лежит, под музыку «как у Морриконе», да под гримасу «как у брюса-виллиса». То в полуденном мареве, то в ночной тиши. Кольт да дробовик, мексиканский арбалет да мачете — а после третьего десятка загубленных жертв становится скучно. Вот, товарищи по несчастью с gamespy.com пишут: «Лихие скачки, тайные убийства, классический экшен от третьего лица... Чего еще желать от пронизанной духом вестерна игры?» Оно, конечно, так. Но разве на этом wish-list одинокого странника обрывается? Сказал бы даже, наоборот...

Или, может, все проще? Отринем маскирующую корень явления шелуху. Игры такого разряда жили не тужили еще на детских приставках древности, были в ходу и в почете. Но по преодолении иллюзорной границы тинейджерства интерес от соприкосновения с ними угасал просто-таки в геометрической прогрессии. На смену твердой поступью шли иные приоритеты, это помнит каждый из однажды окрепших разумом. А для еще не вошедших в ветреную пору Становления — Wanted Guns самый что ни на есть «нишевый продукт». Пусть так остается и впредь.



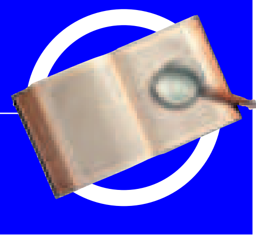
Слияние

Из Ист-Энда 1888 года — в Нижний Манхэттен 1901-го. Хотя «Джек» — не логическое развитие событий тринадцать лет спустя, а скорее американский ремейк классического английского преступления...

Маша Ариманова

Квест-мутант: полигональные объекты вплавлены в традиционную недотрехмерную перспективу, точно электроды в шею Бориса Карлоффа; сюжет разрывается между триллером, детективом и иронической притчей на стыке вымысла и реальности. Из той нечастой породы игр, что оставят неудовлетворенным абсолютно любого.

Квест



Те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Гюи Пармантье (Guy Parmentier)
ведущий программист: Жан-Батист Берлиоз (Jean-Baptiste Berlioz)
арт-директор: Ксавье Ларди (Xavier Lardy)
сценарист: Флоранс Роше (Florence Roche)
музыка: Ян Волси (Yan Volsy), Ромэн Бурбон (Romain Bourbon)
разработчик: Galilea Production (www.galilea.com)
издатель: The Adventure Company (www.theadventurecompanygames.com)

сайт игры: www.galileagames.com/en/jeu_jack_en.html
платформа: PC
дата выхода: Февраль 2004 г.

Системные требования

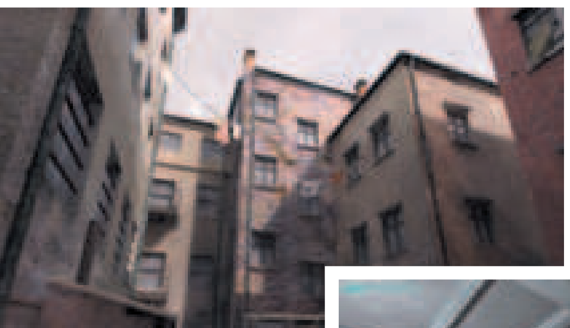
Windows 95/98/ME/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium III 800), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 7.0, 4x CD-ROM, 1,6 Гбайт на жестком диске.

Сходный календарный период (с очаровательной поправкой на День благодарения и финал Мировой серии по бейсболу), эстетически идентичные трущобы и задние дворы (плюс надземка), срочно перебравшийся из Англии набор подозрительных лиц (похоже, у всех подозреваемых по делу Джека-потрошителя была одна дорога — в Америку)... По законам ремейка, хорошие места вырезаны, ненужная любовная линия — добавлена, а на место сумрачной концовки оригинала прикручено несуразное подобие хеппи-энда. Плюс авторы — французы, что на ремейке отразилось довольно любопытным образом. Копы — совсем уж тупые и ленивые скоты, непонятый начальством журналист «Нью-Йорк Дейли» еще сильнее не понят начальством. Бордель по-европейски роскошен, в театре крутят кино (разумеется, черно-белое, немое), охотиться следует не за прямыми уликами, а за вороном и бодлеровской луной.
Короче говоря, перед нами американский ремейк английского преступления с запахом дешевого французского квеста.

Частота

«Джеку» есть на чем стоять: обаяние нераскрытой тайны, изысканные изнаночные виды Нью-Йорка, ненормальный для квеста от первого лица герой (Джеймс Палмер), не только обладающий голосом и рабочим столом, но и падающий в обморок при виде самого обыкновенного отрезанного пальца (ну хорошо, это самый отвратительный отрезанный палец в истории квестов от первого лица), наконец, здесь задействована мощная сыскная машина Пинкертонов (предусмотрительно переименованных в «Пинкертенов») — проверка подозреваемых по телеграфу, сличение почерков, лабораторный анализ крови, экспертные заключения по аутопсии — полное квестовое обслуживание на дому! Кто-то из авторов позаботился о том, чтобы идеально воспроизвести старый почерк в новых письмах Джека (есть, конечно, еще одна теория, но

тогда автору писем из Jack the Ripper должно быть сильно за сто, не так ли?). Вообще вот он, самый жуткий и величественный момент игры: когда мы берем НАСТОЯЩЕЕ письмо из редакции «Таймс», накладываем на него ПОДДЕЛЬНОЕ (надеюсь) письмо из редакции «Нью-Йорк Дейли» и видим, что завитушки в кроваво-красной подписи СОВПАДАЮТ...
Жизнь и творчество соприкасаются, высекая искры, дыбом встают волоски на шее, плывет в глазах и становится очень не по себе.
В сравнении с этим вся напускная мистика «Джека», все эти flash-припадки в духе In Memoriam и отсылки к Эдгару По — сущая дребедень и помехи восприятию.
К сожалению, физически чувствуется, как на середине той или иной сцены у разработчиков заканчиваются деньги. То застывают, словно «однорукие бандиты», полигональные персонажи — и нет на свете более нервирующего зрелища, чем стоящий совершенно неподвижно полигональный персонаж. Серьезно. То с ними граничат пиксельные туманности, выдающие себя за собратьев по NPC-разуму. Алгоритм разделения толпы на трехмерных и плоских личностей вычленить так и не удалось. Понятно, совершающий обход полицейский или промелькнувший на заднем плане китаец со шляпной картонкой изрядно оживляют действие, но зачем тратить полигоны на каждого второго зрителя в кабаре? Чтобы подчеркнуть убогость каждого первого?!



Нью-Йорк даже в мерзком разрешении и искаженной перспективе получился весьма убедительным и клаустрофобичным. Во время ночных миссий очень трудно сопротивляться желанию повернуться на 180 градусов, чтобы удостовериться, не стоит ли Джек у нас за спиной. Нет, не стоит. Таланта не хватило...



Мини-симулятор разделывания мясной туши. Hack'n'slash в буквальном смысле слова.



ЖК-монитор OFT1503A!

Как и вся продукция компании «ОфисТехникс», этот ЖК-монитор создан специально для эксплуатации в России. Внешний блок питания позволяет использовать монитор при значительных колебаниях напряжения в сети, а высокие значения контрастности и яркости дают возможность успешно работать даже в самый солнечный день или при ярком внешнем освещении, характерном для современных офисов.
Большой угол обзора позволяет наблюдать за изображением на экране из любого положения, а малая инерционность не мешает наслаждаться самыми динамичными компьютерными играми в минуты отдыха. При этом монитор может быть не только установлен на столе, но и в случае необходимости повешен на стену.
Отличные технические характеристики, высокие надежность и качество, трехлетняя гарантия, безопасность, эргономичность и, что немаловажно, низкая цена — все это позволяет утверждать, что мониторы компании «ОфисТехникс» отличаются прекрасным сочетанием цены и качества.

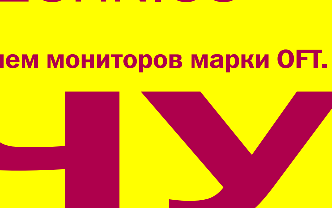
ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Диагональ экрана: 15 дюймов
Видимая область: 304,128х 228,096 мм
Максимальное разрешение: 1024х768@75 Гц
Шаг точек: 0,297 мм
Цвета дисплея: 16,7 млн. цветов
Контрастность: 350:1
Яркость: 250 кд/м2
Время отклика: 30 мс
Углы обзора: 150/140
Вес: 3,5 кг
Автоматическая настройка частоты обновления, положения изображения по горизонтали и вертикали, а также цветовой температуры.



Приз предоставлен компанией «ОфисТехникс» (www.otech.com.ru), производителем мониторов марки OFT.





Мнение об игре

«Что это за название — «The Lowside District»? Откуда они его взяли? Такого района нет в Нью-Йорке сейчас и не было в 1901 году. Квест использует настоящий город и подлинные названия улиц, так почему бы не назвать Нижний Манхэттен своим именем? Плюс, конечно же, Мировой серии по бейсболу в 1901 году просто не существовало!» — горой встает за родные город и игру Рэй Айви (Ray Ivey) с сайта Just Adventure (www.justadventure.com). Рейтинг: С+.

Разоблачение

На хорошем движке и под умелым руководством из Jack the Ripper мог бы получиться качественный квест. Мы совершаем любопытные телодвижения: разделываем свиную тушу и вешаем куски мяса на крюки (пазл), фотографируем Джека с высокой точки на месте преступления (аркадная вставка), нажимаем на покрывало и любуемся, как из-под него вытекает струйка крови (очстрашный момент!)... Сочная подробность: для того чтобы отправиться на место, надобно сначала прикрепить к локации Настоящей Журналистской Булавкой соответствующий ярлык.

Но картинка отвратительна, действия героев предельно схематичны, а квестовые спусковые крючки литературно не оправданы. Сначала действие не двигается вперед, пока мы не возьмем у ирландской певички пистолет. Потом оно передумывает и не двигается, пока не вернем пистолет ирландской певичке. Потом оно передумывает еще раз и заставляет нас опять тащиться за пистолетом... Когда выясняется, что на протяжении всей истории Джеймс Палмер этим предметом ни разу не воспользуется, возникает определенное недоумение. С каких это пор мы нажимаем на квестовый триггер только для того, чтобы нажать на квестовый триггер?



Ирландская певичка Эби — единственная вещь в Jack the Ripper, на которую приятно смотреть. Внешность одолжена у Элизабет Макговерн, движения — у механической гадалки.

И еще одно: в приличном детективе ни один хоть сколько-нибудь мыслящий подозреваемый не напишет в одном абзаце своего дневника, что он а) «нуждается в свежих жертвах» (благо, госпиталь, в котором он работает, «предоставляет все возможности для этого») и б) «в 1888 году провел две недели в Лондоне».



Том Холл (Tom Hall)

Midway

Услышав имя этого человека, хочется встать и вытянуться по стойке «смирно». Просто из уважения. Том ХОЛЛ (Tom Hall), творческий директор компании Midway, начал игродельческий путь в очень юном возрасте, триумфально проскочил этапы создания и сверхуспеха своих первых игр, работы в нескольких девелоперских студиях, найма людей (в том числе небезызвестного Джона Кармака), самого деятельного участия в выпуске лучших игр всех времен и народов общим числом 45 (Commander Keen, Wolfenstein 3D, DOOM – неплохие тайтлы, да?), чтобы затем решительно порвать со звездной id Software и долго, мучительно трудиться над Anachronox в ION Storm.

А потом в судьбе этого человека был еще один резкий поворот: в 2001 году Том и Джон Ромеро (John Romero) оставили ION Storm и создали новую компанию: Monkeystone. В которой возвратились к корням, к «маленьким» играм – для PocketPC и мобильных телефонов. Сами писали код, сами делали графику, все своими руками, как встарь.

Так продолжалось до нынешнего года. Потому что Том и Джон только что снова вошли в «большое дело», на этот раз вместе с компанией Midway. Сейчас недавно была закончена мрачная The Suffering (PS2, Xbox), на очереди еще более нестандартная, маргинальная NARC...

Сейчас вы прочтете рассказ маэстро об игростроительстве во всем его многообразии. В основу материала положена лекция, прочитанная Томом во время состоявшейся в феврале с.г. Конференции разработчиков игр (КРИ-2004), устроителям которой мы благодарны безмерно. Особенно Юрию Мирошникову («1С») и Максиму Маслову (DTF.RU).

Личный сайт Тома Холла: www.tomtomtom.com.



Наша игра

Том Холл

Прежде чем приниматься за игру, стоит разобраться в самых главных вещах, без которых ваш труд будет не только неуспешен, но и бессмыслен. Начнем с банальностей: нужно много работать, относиться к своему труду с любовью (ведь не каждая игра станет хитом, но каждую придется делать с полной отдачей), уметь по-новому связывать привычные вещи, находить или изобретать новые пути их взаимодействия, иметь невероятное терпение, быть готовым к постоянным 12-16-часовым вахтам...

Ошибки

Ошибки... Они неизбежны, но вы не падайте от них в обморок — не поможет.

Ваш покорный слуга столько жутких глупостей совершил!.. Взять, к примеру, один мой уровень для Commander Keen, который нужно было проходить туда-сюда четыре раза. Страшное дело — медленно и скучно! В другой игре нужен был женский голос, и тогда я взял микрофон и что-то туда «по-женски» напел. И что вы думаете — этот файл в итоге попал в релиз... Для следующей игры мы придумали замечательную штуку — анимированные стены. Можно было использовать их в хвост и в гриву: телевизоры, моргающие лампочки, текстовые сообщения — что угодно! Но... замотавшись, будучи поглощенными рутиной, мы напрочь забыли об этой разработке. И так и не использовали ее в финальной игре! Каково? Даже DOOM был не без проблем — вместо того чтобы упереться, что называется, рогом, думать только о релизе, сроках, мы просто забавлялись, что-то подкручивали, меняли, ничего по сути не улучшая. А в Rise of the Triad мы пошли на поводу у одного человека, забыв о том, что действительно было бы полезно для проекта...

Увы, даже время не учит нас мудрости. В Anachronox ошибки были ничуть не менее страшными, чем раньше. Пригласив в проект кучу новых людей, мы, вместо работы над игрой, учили их тому, как именно это надо делать.

И еще один совет общего характера, касающийся возможных ошибок. Постарайтесь найти людей на должности, относящиеся к собственно бизнесу разработки. Таких людей, которым вы сможете полностью доверять. Дело в том, что работа этих специалистов носит «сезонный» характер: заключил контракт и можно плевать в потолок, а это скучно, хочется чем-то заняться, в головах начинают бродить всякие идейки... Я не могу вдаваться в детали,



Rise of the Triad. Что ж, попробуем опознать: сверху — явно рука, а вот что именно улетело влево и вниз?..

но, полагаю, вы понимаете, о чем речь. По мере сил остерегайтесь того, на что я уже напоролся...

Большой секрет

Действительно, в чем он, самый большой секрет гейм-дизайна? Ответ прост: закончить игру. Многие новички сразу же берутся за слишком крупные вещи, которые потом не могут довести до конца. У вас великолепный движок? Так идите и сделайте на нем игру, а не хвастайтесь им! Сделайте десять плохих игр и никому их не показывайте, опыт нельзя купить за деньги, а именно он более всего важен в нашем деле. А еще не пренебрегайте чужим опытом — например, без устали штудируйте книги по специальности. Скажем, если вы собираетесь сочинять истории для игр, непременно прочтите книгу Стивена Кинга о писательском мастерстве. Обязательно поможет, гарантирую.

Главное — не спрашивайте, как делать игры, просто делайте их! Хороший дизайнер круглосуточно корпит над играми, невзирая на обстоятельства. Что бы ни случилось — перестань ныть, сиди и делай игру! Так я считаю...

Да, сейчас для этого не самые лучшие времена. Рынок попсеет не по дням, а по часам, издатели всеми способами стараются обезопасить себя; поэтому готовьтесь к тому, что Ваша Игра, выношенная в сердце, сделанная с любовью, станет всего лишь демо-версией, которая покажет издателям, что вы способны сделать не хуже, но уже для них, по их правилам и по их лицензии!

Да, сегодня хороших продаж не бывает, но что уж тут поделаешь... Современный рынок, к сожалению, не поощряет ни инновации, ни новые геймплейные идеи, какими бы уникальными они ни были.

Кстати, начать можно с игр для пресловутых казуалов, с маленьких проектов, например, для мобильных устройств (телефонов, КПК), — неожиданно для вас самих они могут оказаться хитовыми, принести достаточно денег для больших вещей.

И не надейтесь, что попытка выпустить «еще один Ghost Recon» кому-то нужна: такая игра уже есть, издатель делает ставки с минимальным риском, а ваша

инновация вряд ли способна, несмотря на все свои качества, конкурировать с продолжением известной серии.
Что впереди? Нет, печали, конечно, рассеются, все возлюбят всех, новинки и подвижники переполнят нашу индустрию (иногда сверх меры), но это счастье коснется в основном игр для следующего поколения приставок. Та же PlayStation 3 будет обладать таким количеством «лошадиных сил», что их хватит, к примеру, для того, чтобы отображать целый город с возможностью войти в каждую комнату! И тогда мы столкнемся с проблемой «близкой реальности»: все очень похоже на настоящий мир, поэтому даже самые маленькие огрехи (скажем, в анимации) начинают лезть в глаза, что, конечно же, будет весьма печалить игрока...
А знаете ли вы, что уже сейчас появляются любопытные связи игр с реальным миром? Так, на GameBoy Advance есть вещица, в которой количество света в комнате (или на улице), где вы сейчас находитесь, определяет мощность выстрела персонажа. Разработана она для того, чтобы дети больше бывали на улице и спали по ночам, но это только первая ласточка...

Методы россыпью

Все это азбучные истины, но как не сказать о них?
Девелопер обязан давать игроку свежие ощущения (хороший пример тотальной свежести — Dance Dance Revolution, танцевальная игра для PlayStation). Придумайте что-нибудь этакое — и используйте это везде, где только можно. Например, в свое время в Mario изобрели возможность ходить под водой — и построили на этом отличную игру.
Очень полезна возможность выбора: играть аккуратно, не ввязываясь в драки, или наоборот — ворваться с большой дубиной наперевес и всех покрошить. Игра не кинофильм, без выбора никуда!
Игра должна быть легкой в использовании. Система управления обязательно должна быть опробована в играх-прототипах. Управление — не менее важная составляющая, чем геймплей. Используйте уже знакомые игроку элементы дизайна. Например, в одной из игр PlayStation 2 мой персонаж оказался в лодке с веслами. Я подсознательно положил пальцы на два джойстика на геймпаде и начал их вращать. Персонаж точно так же стал работать веслами — и лодка поплыла. Отличный пример правильного дизайна управления.
Казалось бы, очевидное требование, но как же часто оно нарушается: игра — ничто без качественного содержания! Возьмем музыку. Она должна быть такой, чтобы хотя бы в течение часа доставляла удовольствие. Когда Бобби Принс (Bobby Prince) сочинял музыку для DOOM, критерием качества было двухчасовое прослушивание зацикленной мелодии в темноте.
Смело заимствуйте метафоры совершенно посторонних вещей (уверен, дизайн корабля Бобы Фетта из «Звездных войн» был слизан с... обычного утюга). Не стесняйтесь брать проверенные идеи и примерять их к играм (вы не задумывались о том, что в Pokemon использована идея коллекционирования?).
Относитесь к себе и коллегам жестко: если кто-то тянет лямку не достаточно сильно, он должен либо пересмотреть свое отношение, либо выметаться.
Наконец, не теряйтесь в деталях, когда готовите содержимое игры, концентрируйтесь на «мясе», на главном в игре...
Если перед вами стоит выбор уровня «реализм или идеализм?», смело выбирайте третье — удовольствие игрока. Подчеркиваю: удовольствие должен получить не гейм-дизайнер, а игрок! Кроме, конечно, случаев, когда удовольствие и реализм совпадают (см. симуляторы).
Самая лучшая игра, если она «тормозит», не доставит игроку удовольствия, поэтому всегда помните о доступной технологии. К примеру, только что в Midway закончена разработка The Suffering, жанр — horror survival, ужастик. Время от времени персонаж игры говорит: «охх!..», и графика ухудшается, то есть ему явно больно, плохо. А знаете, что на самом деле происходит в этот момент? Подгружается очередная часть уровня!
Игрока нужно как следует вознаграждать за выполнение задач. Достаточно взглянуть на первые уровни Wolfenstein 3D или DOOM: ты стреляешь и сразу видишь смерть врага, подбираешь оружие — и оно тут же у тебя в руках. А в игре Zelda в момент подбора нового оружия раздается приятный звук, так радующий пользователя. Как добиться должного уровня наград? Я предпочитаю такой метод: в самом начале игра планируется с 50% секретов, а если времени не хватает, отрезаются именно они, до тех пор, пока игра не укладывается в заданный бюджет. При этом все важные вещи в ней остаются практически наверняка, а уцелевшие секреты отлично вознаграждают упорного игрока-исследователя.
Не теряйте фокус по мере работы над проектом. Не пытайтесь утрамбовать в одну игру все и вся. Используйте обратную связь от тестеров! Именно они — ваши первые игроки. Пример: в той же The Suffering у нас были монстры, которые слишком быстро бегали. Они проносились мимо игрока и, пока тот разворачивался, уже бежали в другую сторону. Можно ли поймать таких в прицел? Риторический вопрос. А обнаружилось это уже в конце проекта, когда времени на переделку поведения монстров не было. И пришлось в итоге увеличивать скорость поворота игрока...
И еще одно: избегайте feature creep — ситуации, когда функции и

возможности игры все время меняются. Даже не пытайтесь заниматься шлифовкой в последнюю минуту!

Нужно показывать, а не говорить. Всегда, когда это возможно. Учите игрока по мере развития событий. Показывайте вещи в киновставках. Используйте простые визуальные подсказки. В уже упомянутом Mario персонаж умел прыгать через монстров, а потом появились чудища со здоровенными острыми шипами на спине — довольно прозрачный намек: через этих прыгать не стоит! Используйте старое правило «двери до ключей»: игрок сначала видит, какую дверь ему нужно открыть, а потом идет разыскивать ключ от нее. У нас в DOOM были уровни, где через дырку в стене нужный ключ было видно сразу, но дорога к нему отнимала немало времени и усилий.

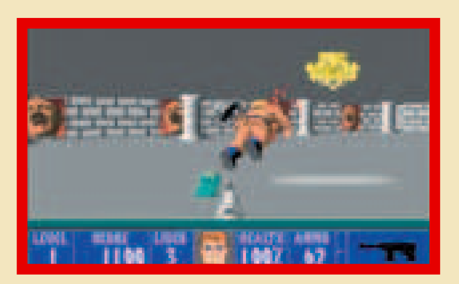
Игра должна разумно и честно отвечать на действия игрока. В одной игре я видел монстра — полярного медведя. И никакое оружие на него не действовало, кроме некоего специального: в морду этой зверюге нужно было бросить торт. Глупо, не так ли? Используйте последовательные методы взаимодействия. В свое время был популярен принцип «учись, умирая»: игроку показывали, почему он умер и как этого избежать в будущем. А затем родилась более мягкая парадигма, например, Electronic Arts в Monkey Island сделала так, что игрок вообще не мог умереть.

А вообще все вышеприведенные принципы можно сформулировать гораздо короче и проще: добейтесь, чтобы в вашу игру было интересно играть!..

Гейм-дизайн имеет две парадигмы: «предсказательный» геймплей, когда вы пытаетесь заранее продумать все действия, которые может предпринять игрок, и заготовить на них адекватные реакции игры, и «возникающий» — когда игрок сам ищет свой путь внутри игры, правила которой вы создали раз и навсегда. К примеру, в нашей игре NARC (посвященной не наркоманам, но борцам с наркотиками!) игрок может заставить персонажа принять недозволенный химикат, если почувствует, что не справляется с ситуацией. В этом случае игра на некоторое время станет легче, но потом придется иметь дело с привыканием, ломкой и проч. Вообще, отрицательным персонажем быть не плохо, но довольно опасно — слишком много дополнительной работы. Поэтому мы остановились на том, что можно стать «временно плохим», приняв наркотик, а потом разбираться с сопутствующими проблемами. Мы даем людям возможность делать плохие вещи, не страдая от этого, и показываем заодно, что в реальном мире у этих вещей есть столь же отвратительные последствия.



Wolfenstein 3D. У настоящей немки все должно быть по орднунгу. Например, гости — со строгим нулем здоровья. Осталось всего 7 процентов.



Wolfenstein 3D. В наши дни такие падения принято делать с помощью «честной физики». А ведь и без нее неплохо получалось.

Инструменты

Есть два типа инструментов: творческие и для работы с данными. Поговорим прежде о творческих. Откуда, в самом деле, берутся идеи? Скажем, идея для Anachronox возникла, да простится мне такая бытовая подробность, во время сидения в туалете. Куча задумок приходит в душе. Стивен Кинг рекомендует побольше читать, чтобы из прочитанного возникали собственные идеи. Можно попробовать метод случайного комбинирования: составьте список стилей, список действий и список тем. А дальше выберите случайные строчки — и получится что-нибудь вроде «веселая резня в парке развлечений».

Метафоры: изучайте, как связаны между собой разные вещи. В конце концов, суть творчества именно в том, чтобы взять далекие друг от друга идеи — и красиво объединить их, создав что-то новое.

Часто у дизайнеров возникают проблемы с именами персонажей, названиями местностей, самих игр и т.п. И здесь не нужно слишком нервничать — почти все уже придумано до вас. Просто загляните в словари, откройте книжки, где даются соответствующие советы (я бы посоветовал отличную книгу «Brewer's dictionary of phrase and fable»). И вновь — не пренебрегайте случайностями! Банальный случайный выбор из большого словаря способен дать отличный результат. Однажды я написал простейшую программку, выдававшую пары слов. Любимое сочетание получилось таким: «fighting fight» — отличное название для игры, а?

В собственно игре творчество, само собой, принимает бесконечное множество форм, и даже просто перечислить их вряд ли получится. Скажу только, что всегда полезно на минутку отступить от вещей, которые кажутся очевидными, и лишний раз подумать о сущем на свежую голову. Так, игра, где оружие только и знает, что убивать врагов, чаще всего скучна. А добавьте туда иные инструменты — простой китобойный гарпун, девайс, могущий уменьшать врагов, или управлять их мозгами, или изменять окружающую среду, дайте игроку замораживающий луч, чтобы он мог сковать врага в нужной точке и потом запрыгнуть на него, — и игра засверкает!

Используйте всю творческую палитру. Исследуйте технологические новинки, применяйте их, чтобы улучшить игру. Если нет возможности запрограммировать что-то, сделайте это графикой, частенько это экономит процессорное время, и игра работает быстрее почти без потери качества. Не забывайте о звуке — ведь он может пугать, давать подсказки, вознаграждать игрока... И даже музыка, которую, что скрывать, частенько добавляют «для порядка» (скажем, в Quake музыки вообще не планировалось — и только желание Трента Резнора (Trent Reznor) сделать что-то необычное дало нам замечательный саундтрек), вполне

способна создать настроение, рассказать, чего можно ожидать от уровня... Что касается второго типа инструментов — для работы с данными, — то именно они и образуют путь, связывающий дизайнеров и художников с игрой, поэтому дайте им как можно больше свободы! Чтобы инструменты были хорошими, просто заставьте программистов использовать их!

Дизайн-документ: через идеи к реальности

Многие думают, что дизайн-документ — это некая незыблемая глыба, которую создают до начала работы над игрой, затем распечатывают и откладывают в дальний ящик стола, чтобы показывать издателю. А ведь это неверно в принципе, причем с начала и до конца. Прежде всего дизайн-документов должно быть несколько, а точнее — три.

Концепт-документ

То, что в Голливуде называют словом «pitch». Состоит из следующих разделов:
1. Фокус/обзор игры. Самое привлекательное, уникальное, ценное в игре, зачем она вообще родилась на свет!
2. Ответы на шесть классических вопросов: кто, что, где, когда, как и почему. Причем та версия, что изложена в концепт-документе, не должна полностью исчерпывать ваших собственных знаний об игре — всегда нужно знать больше, чем вы сообщаете читателям. Расскажите все подробно, не ссылаясь на другие игры, а сами, в глубине души (а еще лучше в отдельном документе), знайте, когда у героя день рожденья, где прошло его детство, кто отбирал у него конфеты в школе и т.п. Пусть происходящее в игре для вас будет частью чего-то гораздо большего, это придает «короткой версии» правдоподобность.
3. Наброски будущего. Нарисованные «псевдоскриншоты». Простейшая демо-версия персонажа, бегающего просто так... Хоть что-нибудь, что дает наглядное представление о будущей игре.
4. Список уникальных возможностей игры.

Технический дизайн-документ

1. Описания всего, что будет в игре.
2. PADS (programming, art, design, sound), то есть полноценные разделы, изображающие все составляющие игры.
3. Этапы разработки со сроками и описанием, что именно будет готово к каждому этапу (обратите внимание, что технический дизайн-документ весьма полезен и приятен, например, издателю — он дает уверенность, что игру можно будет адекватно оценивать по мере разработки, а если все пойдет плохо, то, к примеру, после появления на свет прототипа и выяснения во время тестов, что вся концепция неудачна, еще не поздно будет отменить выпуск, потеряв разумное количество денег). Помогите издателю планировать риск — и он вас отблагодарит.
4. Деньги (разумеется, с некоторым запасом в свою пользу, но не слишком большим, в конце концов, издатель тоже умеет считать).

Собственно дизайн-документ

1. Все те же описания, максимально исчерпывающие.
2. Подробности о продукте (платформы, конкуренты, системные требования и т.п.).
3. Детали разработки — все те же PADS.
4. Списки задач для конкретных разработчиков: из описаний в PADS конкретных работ необходимо вычленить отдельные куски и определить их объемы, сроки и т.п. Именно по ним и будут работать члены команды.

Мой опыт показывает, что идеальный дизайн-документ должен представлять собой веб-страницы, доступные в локальной сети всем членам команды, состоять из отдельных экранов разумного размера и содержать гиперссылки (чтобы быть «живым»). В этом случае обновления не без удобства вносятся на конкретные страницы, и люди, работающие с документом, смогут читать только нужную информацию.

Другие документы

1. Блок-схемы (например, миссий, развития персонажа и т.п.).
2. «Story Bible» (книга об игре, то самое, что на этапе концепт-документа вертелось у вас в голове о сюжете, главном герое и т.п.). Этот документ необходим для создания «ощущения игры», чтобы решения о дизайне ее частей принимались в одном и том же направлении, продиктованном структурой ее мира.
3. Сценарий, раскадровка. Все как в кино, томик сценария и длинные полосы «комиксов», пересказывающих происходящие события.
4. «Art Bible» (как и для сюжета, здесь должны содержаться максимально подробные и объемные источники вдохновения для графики в игре).
5. График работы, график маркетинговых мероприятий (впрочем, последний, вероятно, хранится где-то в глубинах маркетингового отдела издателя и получить его не так-то просто. Тем не менее подготовить нужные материалы заранее всегда полезно).

Я видел немало разных документов — и плохих, и замечательных. Особенно хорошо запоминаются жуткие вещи — например, книжка с «сюжетом вокруг игры», описывающая вселенную, предысторию, характеры, но так и не добравшаяся до собственно игры. Да и в моей жизни был пример «сверхдизайна» — документ для Anachronox занимал больше 400 страниц. Впрочем, это чуть лучше, чем виденные мной брошюрки неких ленивцев, где каждый абзац заканчивался словами «и так далее».

Дизайн уровней: пространства удовольствий

Об уровнях довольно непросто говорить системно, раскладывая их «по

полочкам», поэтому попробуем просто обозначить разные подходы, элементы, детали и посмотрим, какая картина складывается.

Самый простой способ — менять параметры уровней. Добавили монстрам скорости, силы, чуть изменили их поведение, поставили новые элементы дизайна, новых монстров — и вот она, новая карта.

Однако всю игру на таком подходе не построишь, поэтому нужно открывать новые области мира, упорядочивать уровни по сложности, по появлению новых объектов, существ, «дверей», по размеру, разнообразию и отношению к сюжету.

У каждого уровня должна быть своя цель: убить N врагов, набрать N очков, остаться в живых N секунд, достичь какого-то места, найти ключ, чтобы открыть дверь, собрать N предметов, выполнить какую-то задачу...

А вокруг этой цели нужно расположить разнообразные элементы: битвы, исследования мира, решение головоломок, сюжетные мотивы, взаимодействие с миром (просто менять окружающую среду уже приятно), наконец, эстетику.

И не забывать о том, что на размер уровня наложены жесткие ограничения: и по техническим параметрам (слишком велик — начнет «тормозить», слишком мал — будут видны края), и по игровым — по большому слишком долго бегать, будет скучно, а маленький не вместит интересный маршрут со зрелищными событиями.

Чаще всего уровни объединяют в игру по одному из следующих принципов: линейность, так называемый «хаб» (когда, открыв некий центральный уровень, ты можешь произвольно заглядывать в несколько других, а потом проходишь в следующий центральный) и повторное прохождение (впрочем, на консолях этот метод не особо популярен — слишком много информации о пройденных уровнях надо сохранять).

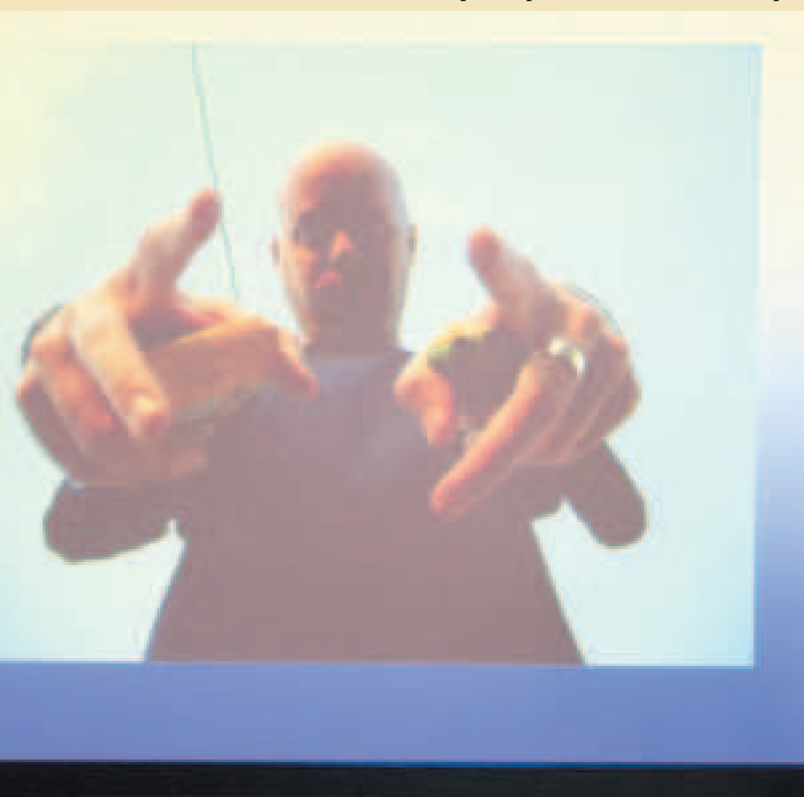
Качественные карты никогда не позволят игроку застрять в них надолго или заскучать; игрок выполняет одну локальную задачу за другой; он отчетливо видит крупные достопримечательности, чтобы не заблудиться; продуман «критический путь», по которому в случае чего вы будете возвращаться (а сама необходимость возвращения назад сведена к минимуму); заодно обеспечена возможность для более-менее опытного игрока пройти уровень, ни разу не погибнув (нет «неожиданных» и «неизбегаемых» смертей!); все области, где можно передвигаться, отчетливо помечены, игроку дана возможность выбора в максимально возможном количестве мест; «двери» (нечто мешающее пройти дальше) всегда показываются раньше, чем «ключи» к ним (объекты, которые нужно найти, чтобы убрать помеху с пути); за любые полезные действия игрока тут же вознаграждают, а для самых упорных заготовлены секреты, открывая которые, можно обеспечить себе славу среди друзей, получить новый взгляд на мир игры, а в идеале — сыграть лишний раз, чтобы поискать пропущенное...

Существуют разные подходы к дизайну уровней. Кто-то предпочитает тщательно рисовать скетчи, схемы, планы, а кому-то по душе «свободный стиль». В конечном счете, это не так уж важно, а вот тестировать во время создания — это и впрямь критично!

Обязательно нужно проверить, чтобы размеры всех объектов были правильными, причем с учетом возможных вариантов действий игрока (прыжков, подъема по ступенькам и т.п.). И останется только создать базовую архитектуру, добавить врагов, расставить вещи, зависящие от уровня сложности, довести все это до невероятной красоты — и тестировать, тестировать, тестировать...

К сожалению, только тестирование может помочь в поиске и устранении проблем, избежать которых почти невозможно. Ведь почти всегда приходится делать уровни тогда, когда другие элементы игры еще не готовы. Кстати, можно повысить общее качество уровней, приступая к их созданию с середины игры, потом заняться финалом и лишь в самом конце, когда накоплен опыт и все объекты на месте, перейти к самым главным — начальным — картам, которые и определяют отношение ко всей игре.

И еще одно: боритесь с «собственническими инстинктами», не давайте дизайнерам кричать: «это мой уровень!». Помните: мы заняты общим делом, это не «мой», а НАШ уровень, это НАША игра!



Перевод с английского Господина ПэЖэ.



Человек Который Там Был

Договорившись на КРИ об электронном интервью, мы, как это обычно бывает, долго собирались, думали, изучали, обсуждали, приглаживали. Чесались! А Том, вот умница, ответил уже на следующий день. Не человек, а само Честное Слово.

Начало

Game.EXE: Том, ваш путь как программиста и дизайнера был типичен для своего времени: ребенок начинает делать игры для удовольствия и обнаруживает, что на них есть спрос. Сейчас такого спроса, увы, больше нет. Как вам кажется, пошла бы ваша жизнь другим путем, если бы вы родились чуть позже? Какую область деятельности вы выбрали бы в этом случае?

Том ХОЛЛ: Когда я получил свой первый компьютер (Apple II, 1980 год), то уже писал рассказы и снимал коротенькие фильмы. Но это так, к слову. Именно открытость Apple II позволила с такой легкостью создавать на нем игры. Если бы это не был Apple II, то... Наверное, я все равно не оставил бы своих персонажей и миры, только работал бы каким-то другим образом. Чувство могущества, которое дал мне Apple II, было просто невероятным! Не случись на моем пути компьютерных игр — думаю, делал бы фильмы. Или писал романы.

.EXE: Terminal Velocity — одна из самых любимых игр одного из нас. Какова история ее создания, почему именно этот жанр? Кстати, не думаете ли вы о ремейке на какой-нибудь современной платформе?

Т.Х.: Спасибо! Я был сопродюсером Terminal Velocity, провел немало времени, пытаясь передать игре удовольствие, которое я получал от работы. Но она, игра, несмотря на отличную механику полета, не слушалась — ибо сильно страдала от плохой графики и недостатка разнообразия. Чтобы вы представляли, что творилось во время этого проекта, скажу только, что мне пришлось рисовать для игры шрифт! Хотя, легко догадаться, это работа для настоящего художника... Но в итоге достаточно интересные миссии и неплохой сюжет все-таки соединились вместе, и я помню, как сидел по ночам, измышляя карты для дефматча. Жанр и отличный полетный движок принадлежали Terminal Reality Interactive. Как, впрочем, и интеллект врагов и прочее. Но мне все-таки удалось привнести туда чуточку своей души, а еще подходящие виды оружия, графику и неплохой сюжет.



Terminal Velocity. Отличный полетный движок, попав в руки Тома Холла, приобрел красивый... шрифт и незабываемый геймплей.

Кстати, любопытно: Чужие атакуют в игре второго сентября 2704 года. А ведь именно 2 сентября — мой день рождения, а «2704» — это часть исходного названия BFG (BFG-2704). Это Кармак придумал.

id Software

.EXE: Два слова об атмосфере тех далеких лет, когда зарождалась id Software. Догадываемся, что это было здорово, но хотелось бы услышать несколько историй от человека, который там был. Что вы делали, как вы все жили? Хотелось бы вам вернуться в те времена?

Т.Х.: Я начинал, пробираясь в отдел Gamer's Edge: занимался дизайном по ночам, делал уровни и т.п. У них там был холодильник и Nintendo, настоящая классическая NES. Все время орали Queen, Элис Купер и тому подобное (но чаще, если честно, Ромеро и Лэйн. Друг на друга). А вкусы Кармака в музыке были больше похожи на мои: Big Pig, The The, немного рэпа, Prince... Короче говоря, они решали свои задачи, а я свои, забегая к ним иногда, чтобы посмотреть изнутри на жизнь игроделов. Но поскольку нам троим так здорово работалось вместе, им хотелось, чтобы нас поменяли местами: меня «командировали» к ним, а Лэйна — «бросили» на диск для Apple, которым я занимался. Но начальство отчего-то упиралось.

В то время в холодильнике у Кармака была только диетическая кола и замороженные бурритос. Он все время твердил, что «пицца — идеальная пища». То ли дело запасливый я — куча всего для разогревания в микроволновке. А уж Ромеро и его подруга тех времен вообще нас поражали — они иногда готовили по-настоящему!

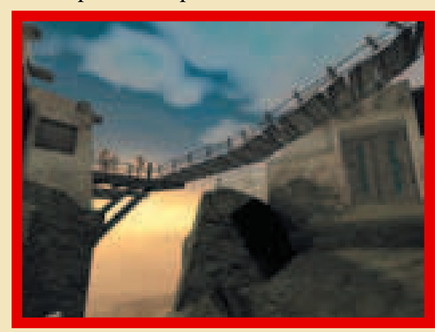
Сама возможность зарабатывать на жизнь, делая игры, была замечательна. После месяца продаж Commander Keen мы получили чек на $10000 и сказали себе: ого, да на это же можно жить! Вообще, невероятно здорово делать то, что ты любишь, и жить на деньги с этого. Рекомендую всем и каждому. Я мог бы зарабатывать втрое больше после колледжа, но выбрал работу, которая обещала удовольствие, и это того стоило.

Это было счастье — наслаждаться процессом творчества, без искушения большими деньгами, без груза огромных коллективов, могучих бюджетов и маркетинговых опасений. Но, с

другой стороны, мне нравится и сегодняшний вариант: работать по 18 часов в сутки и наслаждаться тем, что действительно важно в жизни...
.EXE: Как случилось, что ваши уровни (отличные, к слову) попали в DOOM, но в полной мере вы в его создании не участвовали? Мы не ищем болезненных деталей расставания – просто хочется знать, что же произошло. Все ли сделанное вами оказалось в игре или где-то лежат старые бэкапы с незаконченными сокровищами?
Т.Х.: Я участвовал в проекте наравне со всеми до момента, когда вышла shareware-версия. Мы уже согласились, что пора расставаться, к тому же я одной ногой был уже в Apogee/3D Realms, но как-то сел на полчасика посмотреть один из их продуктов, чтобы дать о нем отзыв, и... и в этот момент прекратились все отношения. Кто-то это увидел (кажется, Кевин) и буквально взорвался. Вы просто не представляете, какой стресс в то время испытывали ребята. Это было форменное сумасшествие... Вот и все. Я рад, что вам приглянулись мои уровни, самому мне больше всего нравится 2-2.
Кстати, я был весьма поражен, обнаружив одну из своих карт в DOOM 2. Речь о 10-м уровне. Я купил игру, поиграл – и вдруг... Думаю, дело было так: кто-то добавил в последней комнате еще одну стену и поместил baron of hell (ведь все остальное мое)... Ну и ладно! Обидно, но так уж устроена id – у них всегда должен быть Мальчик Для Битья.

Anachronox

.EXE: Не могли бы вы кратенько произвести вскрытие Anachronox? Что получилось, что не удалось? Подошел ли игре модифицированный движок Q2?
Т.Х.: Я обожал Anachronox. Сюжет, геймплей, юмор, персонажей, киновставки, мелочи, живой, дышащий мир – они все получились отлично. Было бы здорово, если б у нас было больше времени на балансировку боев. А секция Bricks просто обязана быть ГОРАЗДО короче. Впрочем, время ушло... вздыхать бессмысленно.
Весьма и весьма переработанный движок Quake 2 трудился просто отлично. Но, опять же, не хватило времени, чтобы поменять модели Paco и пары других главных героев...
Самая удачная часть игры – ее сюжет, разворачивающийся в богатейшей комбинации геймплея и кино. Мне до сих пор нравятся все персонажи игры, без исключения, а уж какие задачи она ставит!
А самая большая ошибка – отсутствие поддержки игры. Дополнительный



Anachronox. Знаменитая «киношная» камера превратила невзрачную Anachronox в эстетически удобоваримое произведение КИ-искусства.



Anachronox. Против таких замечательных боссов-из-конструктора отлично работает тот консервный ножик, что находится в руках у хрупкой дамы в латексе.

месяц тестирования и несколько месяцев серьезной маркетинговой работы подняли бы продажи неимоверно. Но – не сложилось.
.EXE: Что вы думаете о самой концепции «жанров» в играх? Тот же Anachronox – отличная смесь всего, что только можно представить. Считаете ли вы такой подход правильным? Верите ли, что все жанры уже изобретены?
Т.Х.: Действительно, Anachronox был знатной солянкой, и именно такой путь – комбинирования уже существующих наработок – отлично подходит для создания нового качества. Как бы вы его ни назвали: жанром или ощущением.
.EXE: Почему для Anachronox была выбрана боевая система Final Fantasy? На ваш взгляд, она чем-то превосходит остальные модели боев: походовую тактическую (как в D&D), в реальном времени (как в Diablo) и т.п.?
Т.Х.: Тогда она показалась нам самой подходящей, и мы сделали решительную попытку переноса консольной РПГ на ПК. Конечно, мы пробовали и другие системы, но ни одна из них не ощущалась «правильно», ни одна не была легкой в использовании. Почему – это другой вопрос...
.EXE: Киновставки и поведение камеры в Anachronox просто великолепны. Какие уроки по работе с камерой удалось извлечь из проекта?
Т.Х.: Джой Лио (Joey Liaw), отменный программист, написал инструмент под названием Planet, с помощью которого мы не очень-то мучились с киновставками. Правда, для этого нам пришлось освоить его от и до. Вызубрить! Ну а трудился с Planet Джейк Хьюз (Jake Hughes), непосредственно воплощавший сочиненное Ричардом Гобертом (Richard Gaubert). Без них и без таких инструментов, как Planet и язык сценариев APE Сквиррела Эйзерло (Squirrel Eiserloh), от Anachronox остался бы только неплохой сюжет. Живой, впечатляющей игрой ему бы не стать. Посему спасибо всем огромное! Черт, я забыл наших уникальных художников! Таких, как Сенека Менард (Seneca Menard), которого можно назвать одним из главных авторов роскошного зрелища. Куда сегодня без впечатляющего видеоряда? Только на помойку.
.EXE: Насколько в игре важны диалоги? Как сильно они должны ветвиться? Скажем, в The Bard's Tale от Брайана Фарго (Brian Fargo) строки в диалоге вообще были закрыты, и выбирать позволялось всего из двух «настроений». А на другом полюсе – Planescape: Torment с его жутким количеством текста, который иногда даже давал игроку очки опыта! Что вы думаете об этом?
Т.Х.: Все зависит от игры. Мой опыт подсказывает, что слишком большие деревья работают не очень хорошо, если нельзя посетить их ветви заново (как в Monkey Island). Но, конечно,

выстроенный баланс между рассказом и интерактивностью очень важен. Однако когда ты читаешь... ты не ИГРАЕШЬ в этот момент!

.EXE: Ирония, пародия и сарказм — почти торговые марки диалогов Anachronox. Это было сознательное решение или просто подход автора сюжета? Какой тон игры вам ближе — иронический или серьезный?

Т.Х.: Ричард Гоберт воспринял мой, в общем и целом, довольно саркастичный, юмористический подход — и развил его, да еще как! Он создал таких замечательных персонажей и столько великолепных комических моментов!.. Я люблю начинать иронично, а заканчивать серьезно.

.EXE: В Anachronox вы полностью закрыли саму основу любой РПГ — механизм распределения очков между способностями персонажа. Почему? Нам этого не хватало...

Т.Х.: Ну, когда мы соединили каждого персонажа с его цветом, система исчезла сама собой. В следующем Anachronox я бы позволил иметь персонажа белого цвета, который мог бы развиваться к любому цвету по своему выбору. Пожалуй, в то время я был слишком влюблен в одну РПГ от Square...

.EXE: Бои и РПГ. Насколько важны битвы для этого жанра, сколько их должно быть в успешной игре?

Т.Х.: Они дают игроку опыт, от них захватывает дух, они быстры, они позволяют почувствовать себя победителем. Но если их слишком много — игра может и пострадать. Эх, все мы помним РПГ, в которых драться приходится через каждые полметра. Тоска!

Люди

.EXE: Расскажите немного о тех, с кем вам очень нравилось работать. И, чуть шире, что за люди здесь преуспевают?

Т.Х.: Конечно же, это id — невероятно мощная созидательная сила! Команда Anachronox к концу состояла из людей с очень большими и правильными сердцами — мы были практически семьей. Сказка, а не коллектив. В 3D Realms была отменная команда... Я думаю, чтобы преуспеть здесь, мало быть талантливым в своей профессии, быть перфекционистом, нужно, как ни банально это звучит, любить игры. Что, впрочем, подразумевается талантом, правда же?

Лично я не могу не делать игры — если бы мог перебороть себя, то легко нашел бы куда более безоблачные пути заработать лишний доллар. А еще нужно быть жутко настойчивым. Я сделал пятьдесят отвратительных маленьких игрушек (загляните на мой сайт www.tomtomtom.com), прежде чем начать серьезную работу в индустрии. Да, и последнее: преуспеть может не только мужчина, но и женщина: играющие в игры женщины — тот самый секретный рынок, который сейчас растет не по дням, а по часам. Эти загадочные создания просто играют в другие игры!

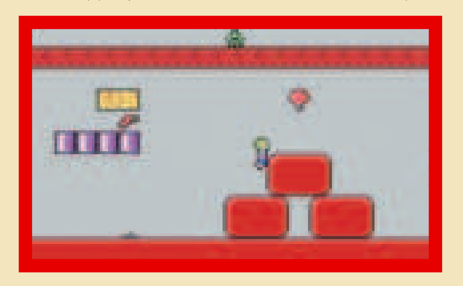
.EXE: Похоже, разработка игр превращается в еще один Голливуд — туповатое шоу с огромными бюджетами, громкими скандалами и т.п. Умер ли «старый добрый» метод работы? Жив ли еще Автор? Есть ли еще хоть какие-то шансы у пары «ребят в гараже»?

Т.Х.: Он, старый добрый метод, конечно, еще не умер, но стал намного сложнее. Ребятам в гараже лучше бы сфокусироваться на играх для мобильных устройств или для Интернета, в этих областях еще можно делать что-то новое.

.EXE: Гм... вы дипломатичны, как любой корпоративный человек. Хорошо, а что вы думаете о перспективе слияния кино и компьютерных развлечений? Они уже обмениваются лицензиями, как игроки в Magic the Gathering – картами, а Ридли Скотт (Ridley Scott) делает рекламное кино для блокбастера Driv3r... Дальше-то что?
Т.Х.: Это естественный процесс, в конце концов, обе медии живут на экранах. Но нужно быть очень осторожным: игры по фильмам должны быть хоть чуточку интерактивными, а в фильмах по играм... пусть в них будет сюжет, а?
.EXE: Уже лучше, Том. Спасибо! Что вы, как человек, находите в разработке игр?
Т.Х.: Я очень люблю этот особый тип общения с людьми. Когда они говорят мне, что обожают Commander Keen или PAL-18, это согревает мое сердце. Когда они говорят, как им нравится играть во что-то, что я создал, я этим горжусь! С одной стороны, это путь поделиться своим сумасшествием, а с другой – подтверждение, что и другие люди тоже чуточку не в себе.

Разработка

.EXE: Расскажите о своей работе с Guildhall (guildhall.smu.edu) в Южном методистском университете (Southern Methodist University). Почему вы сотрудничали с этим проектом, что там на самом деле происходит, есть ли какие-то результаты? Как создать что-нибудь подобное в России?
Т.Х.: Я помогал в работе над планом курсов, после того как один семестр читал лекции по гейм-дизайну в университете Техаса-Далласа. Это было весьма познавательно. Guildhall поднимает идею обучения разработке игр на новый уровень, создавая целый набор курсов, полезных для данного образования. Увы, сегодня я там не работаю. Хотя бы потому, что живу в Калифорнии, в тысячах миль оттуда.
Чтобы запустить что-то подобное в России, вам понадобятся: а) сотни людей, желающих учиться гейм-дизайну, б) десятки компетентных русских игроделов, у которых есть время учить. Судя по играм, которые я видел, талантов у вас хватает, но, увы, у талантов слишком редко есть время. Они вечно заняты своей новой игрой, им некогда учить вас, как с ними конкурировать!
.EXE: Не всем удалось посетить вашу лекцию на КРИ-2004. Скажите, что вы считаете самым важным для российских разработчиков игр (как профессионалов, так и просто молодых талантливых людей, только начинающих карьеру)?
Т.Х.: Все просто: самая сложная часть разработки – это ЗАКОНЧИТЬ ее. В первой игре начните с малого: повторите Pacman или Galaga. Просто повторите, доведите до конца. Учитесь на маленьких проектах. Если сразу запланировать что-нибудь крупное, вы разочаруетесь.
И еще. Не существует «гейм-дизайнеров». Есть только программисты или художники, ведущие игровые проекты. Нужно, чтобы у вас был талант к изготовлению игр. У каждого есть свои идеи, и никто не хочет воплощать ваши, кроме разве что совсем нетворческих людей... В этом проблема.



Commander Keen 1: Marooned on Mars. Ни слова о пионерке Ксении, лучше возьмите вон ту «пушку» и пристрелите вон того зеленого уродца. Commander Keen пионерским салютом в прыжке не балуется.

.EXE: Как маленькой российской компании попасть на международный рынок? Какие виды игр ей стоит попытаться делать, каких издателей «обрабатывать», какую тактику бизнеса использовать?
Т.Х.: Такой компании придется сделать нечто, что заставит говорить о ней. Пусть это будет хотя бы демоверсия, на английском, один уровень. Но это должно быть очень сильно! Какие-то неожиданные для западных людей «русские темы» или просто что-то новое, свежий геймплей... Если у нас уже есть похожая игра, зачем нам еще одна, только с проблемами локализации?
Связывайтесь со ВСЕМИ издателями. Засуньте ногу в дверь – и нажмите плечом. Обратитесь к американской прессе, она может показать вас немалому количеству людей. Найдите интересный подход, который будет уникален для вашей игры, а затем подайте его в качестве сюжета для статьи.

Планы

.EXE: Сейчас вы работаете в Midway и снова заняты «большими» играми. И что вы теперь думаете о будущем «мобильных» игр? Делите ли вы свои усилия между Midway и Monkeystone?
Т.Х.: Я работаю только в Midway. Для Monkeystone подписываю чеки и иногда принимаю решения о направлении развития бизнеса. Но я люблю мобильные игры – именно там будет следующий скачок инноваций.
.EXE: А что вы скажете о ПК как платформе? Появится ли в ближайшие годы что-нибудь, кроме надежных бестселлеров с огромными бюджетами? Верите ли вы в то, что, после того как крупные издатели уйдут с этого рынка в поисках более тучных пастбищ, родится новое поколение мелких издателей и мы увидим ПК-ренессанс?
Т.Х.: Нет, друзья, здесь все циклично: то приставки считаются самими крутыми, а потом почти исчезают, то ПК впереди планеты всей. После чего выходит новая сверхконсоль, и все повторяется. Но ведь на ПК всегда будут самые лучшие шутеры, так что вопрос закрыт!
Когда все виды электронных развлечений окончательно сольются, мы снова увидим шикарные «мелкие» игры, особенно на мобильных устройствах и в игровых казуал-пространствах в Интернете. Вот здесь-то небольшие издатели и правда найдут отличную нишу.
.EXE: Как насчет валика для запястий около клавиатуры, которым вы пользовались за пару лет до его официального изобретения? Были ли другие удивительные изобретения?
Т.Х.: А как же! Например, я придумал идею Super Mario 64, Pandemonium, Blinx... Просто был в неподходящем месте, чтобы ее реализовать...

Беседу вели Господин ПэЖэ и Александр Вершинин.

игровое железо



Первым по счету и последним по значению фактом, традиционно встречающимся в любом вольном описании игровой приставки Nintendo GameCube, будет, несомненно, ценнейшее замечание о формате данной консоли. Она не является в строгом смысле кубом, поскольку по высоте заметно не доросла до 15 см, положенных в основание!

1 2 3



GameCube

1

Продолжаем синтаксически-морфемный разбор словосочетания «игровая платформа». На сей раз детальному изучению подвергнется приставка с кубическим названием и еще более родственным персональным компьютерам содержанием, нежели прошломесячная PlayStation 2, материал о которой вы приняли с таким неподдельным восторгом! *стр. 124*



HDD2004.doc

2

Сезонный смотр винчестеров начинается! Прошедший год отметился свершившимся наконец-то переходом с параллельного интерфейса на последовательный Serial ATA. Вернее будет сказать, что в каждой линейке жестких дисков появились модели с узкой черной колодкой на задней панели и диковинным разъемом питания с вдвое большим числом контактов, нежели отныне полагается иметь для передачи данных. *стр. 128*



ЖК-мониторинг

3

Вы не поверите, но за неполных шесть месяцев, прошедших со времени последнего тестирования ЖК-мониторов, новых моделей накопилось беспрецедентно много — такое ощущение, будто другой крупногабаритной компьютерной периферии больше не существует! Втереться на этот рынок рассчитывают даже те, кто раньше мониторами не занимался. И, вы знаете, у некоторых эта авантюра прошла. *стр. 132*

GameCube

Дмитрий Лаптев

Продолжаем синтаксически-морфемный разбор словосочетания «игровая платформа». На сей раз детальному изучению подвергнется приставка с кубическим названием и еще более родственным персональным компьютерам содержанием, нежели прошломесячная PlayStation 2, материал о которой вы приняли с таким неподдельным восторгом!

Кубик без рубика

Первым по счету и последним по значению фактом, традиционно встречающимся в любом вольном описании игровой приставки Nintendo GameCube, будет, несомненно, ценнейшее замечание о формате данной консоли. Она не является в строгом смысле кубом, поскольку по высоте заметно не доросла до 15 см, положенных в основание!

Тем не менее, если не форма, то размеры, определенно, заставляют задуматься. Консоль существенно компактнее своих главных конкурентов в лице PlayStation 2 и Xbox, однако характеристиками (местами) обладает не худшими, а по отдельным позициям — так и вовсе вдвое превосходящими. Налицо повод для разбирательства.

Что же обнаруживает вскрытие? Минималистский набор: DVD-читалку для дисков нестандартного уменьшенного формата и маленькую плату с парой больших микросхем, из которых особенно выделяется одна со знакомым до боли логотипом «ATi». Охлаждается электроника простым общим радиатором и вентилятором-вытяжкой. Как такая игрушка может рисовать динамичное 3D, приправляя его не менее динамичным звуком, и хоть как-то опосредовать искусственный интеллект? Однако — может, и вся соль умещается в этих двух чипах, сдобренных в качестве обвязки фирменной оперативной памятью.

IBM PowerPC Gekko

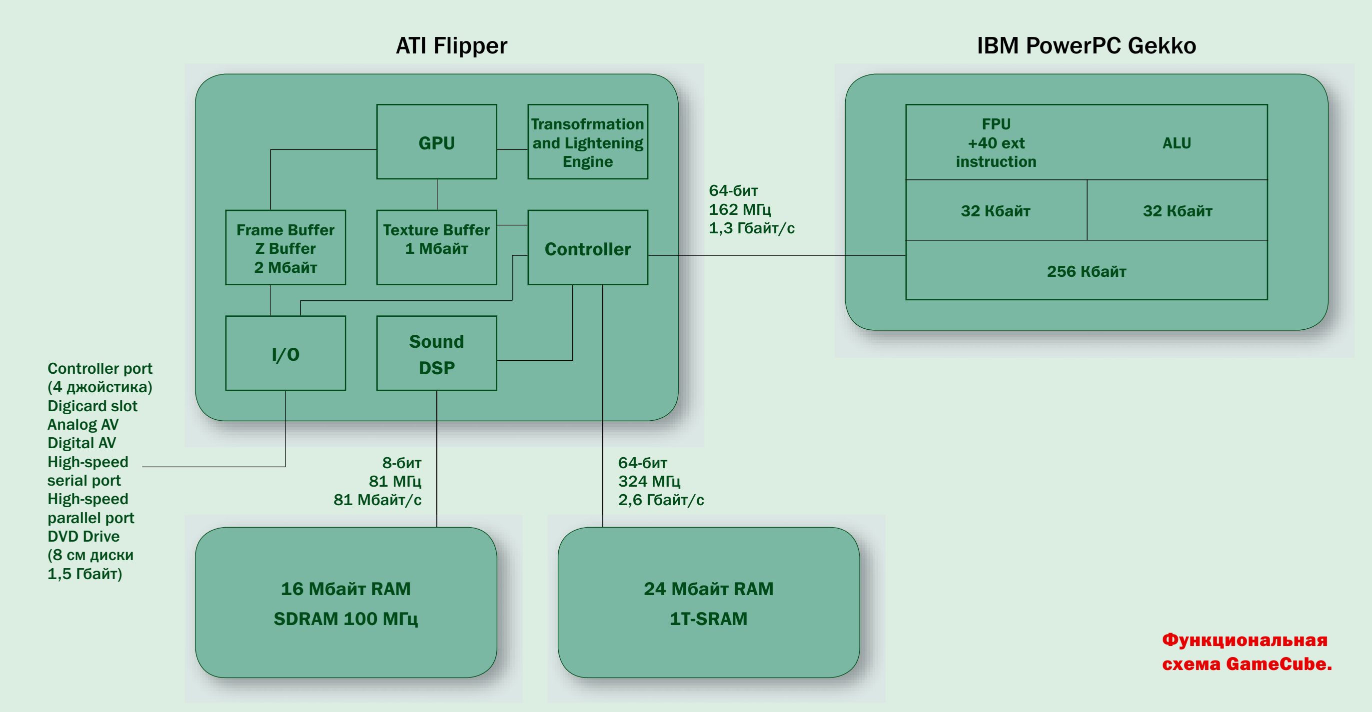
Центральным процессором (разработчики предпочитают называть его MPU, то есть Main Processor Unit) назначен слегка доработанный PowerPC 750CXe, известный своим присутствием в недрах компьютеров Apple Mac G3. Добавлено около 40 специфических инструкций, преимущественно для потоковой обработки данных с плавающей точкой, что и требуется в первую очередь для нашего класса задач. Но универсальная архитектура сохранена, как и знакомая нам двухуровневая организация кэш-памяти.

Частота снова заставляет сомневаться в техническом уровне аппарата — всего 485 МГц. Но сомнения беспочвенны. Необремененный декодированием x86-команд, PowerPC выполняет гораздо больше собственных команд за то же количество тактов, нежели современные процессоры для ПК. К тому же общеизвестна мультимедийная ориентация «яблочных» процессоров, кстати, 64-битных, с 32-битной подсистемой для адресации команд и целочисленных данных.

Отсюда наблюдаются недурные ходовые качества: в целочисленных задачах зарегистрировано 925 MIPS, а производительность в операциях с плавающей точкой вовсе потрясает воображение: 13,0 GFLOPS! Хотя в последнем случае имеется в виду общая производительность, с учетом геометрического модуля в составе графического процессора. И есть подозрения, что большая часть гигафлопов приходится на второго виновника торжества. Тем не менее бутылочным горлышком в системе центральному процессору стать точно не суждено. А отдельного уважительного упоминания заслуживает уровень тепловыделения: 4,9 Вт, с учетом техпроцесса 0,18 мкм, что даже неудобно

Сверху просматривается DVD-ROM для дисков нестандартного — 8 см — диаметра. Чтобы пиратам, значит, труднее копировать было.

сравнивать с современными персонально-компьютерными монстрами, выделяющими под сотню ватт, несмотря на миниатюрные 0,13 мкм.
Также традиционно важным аргументом в пользу того или иного процессора считается распространенность программного обеспечения под него. По этому параметру PowerPC проигрывает лишь родной платформе x86 (а GameCube, следовательно, уступает Xbox), но не слишком — для системного программирования все равно необходимо разбираться в архитектуре, а собственно игры пишутся, как и везде, на языках высокого уровня. Зато выигрыш перед PlayStation 2 налицо — задействовать по полной программе все многочисленные параллельные конвейеры в составе ее Emotion Engine гораздо сложнее.



Функциональная схема GameCube.

ATI Flipper

Графический чип в действительности вобрал в себя все оставшиеся функции и заодно подрабатывает северным мостом (обеспечивает доступ всех компонентов к оперативной памяти), аудиопроцессором и заведует вводом-выводом. Отсюда и большой размер кристалла, также изготовленного по техпроцессу 0,18 мкм и содержащего 51 млн. транзисторов.

Как же получилось, что почтенная ATi вдруг занялась производством периферийной обвязки для приставки? На самом деле ничего, кроме логотипа, с семейством Radeon графическую часть Flipper'а не связывает. Во времена оны Nintendo заключила договор с маленькой компанией ArtX на разработку графического процессора для GameCube. Но незадолго до окончания проекта ArtX была приобретена хитроумной ATi. Кроме желаемого расширения сферы деятельности в приставочном направлении, ATi, несомненно, выиграла в маркетинговом плане. Ведь покупатели GameCube, продаваемой миллионными тиражами, вполне возможно, владеют и персональными компьютерами и, обновляя видеокарту, вспомнят о логотипе на передней панели любимой приставки. И сделают правильный с точки зрения ATi выбор.
Надо отметить, что внутри компании ATi сейчас существуют две полноценные команды, ведущие параллельную разработку графических чипов: собственно семейства Radeon и процессора для приставки следующего поколения. Причем факт какого-либо пересечения между ними и взаимного обмена технологиями официально не подтверждается.

Что же представляет собой графическая часть Flipper, работающая, кстати, на совсем скромных 162 МГц? Классический ускоритель с фиксированными блоками трансформации и освещения и пиксельным конвейером, что в переводе на общеупотребительные термины означает отсутствие поддержки пиксельных и вершинных шейдеров. Пиксельные конвейеры присутствуют в количестве четырех штук по одному текстурному блоку на каждом, стало быть, скорость закраски (fillrate) не превышает 0,648 гигапикселя в секунду. Блок геометрии поддерживает до восьми аппаратных источников света, а производительность в зависимости от реальных условий игры составляет от 6 до 12 млн. полигонов в секунду. Маловато, если учесть, что уже оригинальный GeForce256 умел рисовать до 15 млн. полигонов в секунду, а уровень 800-гигапиксельного филлрейта был пройден во времена GeForce2.
Тем временем приставочники, как уже отмечалось, никогда и не гнались за абсолютными значениями полигонов и мегапикселей в единицу времени. Для телевизионного разрешения сверхдетализированных моделей просто не нужно. Тем более что разработчики GameCube не решились ба-

ловаться с HDTV и прочими высокоразрешающими стандартами и в качестве выходного формата выбрали пару 480i и 480p, что означает 480 линий с чередованием строк (интерлейсингом) либо прогрессивной разверткой. И то и другое создает очень щадящую нагрузку на графический ускоритель, а благодаря чудодейственному сглаживающему эффекту телевизора изображение отнюдь не выглядит ущербным. К тому же процессор обладает способностями к полноэкранному сглаживанию (FSAA), используется режим мультисэмплинга по 7 точкам. Разумеется, включение этой опции, как и любых других, остается на усмотрение программистов той или иной игры.

Набор дежурных спецэффектов знаком всем и явно создавался по принципу «ничего лишнего». Рельефное текстурирование, наложение карт окружающей среды, билинейная фильтрация, затуманивание, для экономии памяти предусмотрено сжатие текстур по алгоритму S3TC. Фирменных опций не видно.

Как и в PlayStation 2, ускоритель оснащен собственной кэш-памятью на кристалле: 1 Мбайт под хранение текстур и 2 Мбайт для Z-буфера. Есть и механизм отсечения скрытых поверхностей для экономии пропускной способности памяти. Поскольку полноценный кэш такого объема стоит огромных денег (именно он удорожает серверные процессоры), используется технология внедрения ячеек обычной статической памяти на процессорный кристалл. Тем не менее работа с такой памятью отличается заметно меньшими задержками, поскольку память оказывается в прямом смысле рядом и ширину шины можно неограниченно наращивать.

Компонент, отвечающий за звуковое сопровождение, и на сей раз ничем интересным не выделяется, максимальное количество микшируемых каналов — 64, частота сэмплирования — 48 кГц. Предусмотрено 5.1-канальное кодирование в аналоговом стандарте Dolby Pro Logic II, поддерживаемом лишь особо одаренными современными аудиосистемами; цифрового Dolby- или DTS-кодирования нет. Как нет и технологий уровня EAX для учета акустики виртуального пространства. Что и говорить, по части звука ПК, безусловно, впереди любой приставки. С другой стороны, учитывая, что большая часть консолей выводит звук через все тот же телевизор с далекими от уровня Hi-Fi динамиками, тратиться на нечто более существенное, рискуя раздуть Flipper до еще более диких размеров, было бы неразумно.

А вот и виновники торжества: всего два больших чипа, три маленьких (память) и совсем немножко граммов оловянно-свинцового припоя.

Охлаждение незатейливое, общий радиатор для всех микросхем.

В качестве интересной архитектурной детали, относящейся к аудиоподдержке, отметим память — в распоряжение аудиочипа выделили целый 16-мегабайтный модуль. Соединен он крайне медлительной 8-битной шиной, и поскольку для хранения набора сэмплов такой объем избыточен, излишки могут использоваться для системных нужд, когда требуется складировать некритичные к скорости доступа данные.

Просто SRAM

Память в GameCube вообще организована нетривиальным образом. В качестве системной памяти, доступ к которой на равных правах имеют и графический чип, и центральный процессор, применен фирменный тип статической памяти (SRAM) от MoSys. Подобные модули использовались для организации внешней кэш-памяти на материнских платах до тех пор, пока кэш не переехал в корпус процессора (то есть до выпуска Pentium II). Тем не менее использовать в качестве оперативной памяти статические модули до сих пор считается неоправданной роскошью. Они не только дороже динамической памяти, но и допускают в несколько раз менее плотную упаковку. Следовательно, набрать сотню-другую мегабайтов, совершенно необходимых даже для бюджетного компьютера, на привычном DIMM-модуле не удастся по техническим причинам.

Прелесть разработки от MoSys как раз и состоит в том, что вместо традиционных 4 или 6 транзисторов на каждую ячейку памяти удалось реализовать такую память на основе одного транзистора. Получился компромиссный вариант, хоть и отстающий по скорости доступа от классической SRAM, но заметно более скоростной, нежели динамическая память на конденсаторах. Разница в производительности при одинаковой частоте возникает из-за того, что динамическая память тратит часть тактов на подзарядку ячеек памяти, в противном случае конденсаторы просто разрядились бы. Статическая память этого недостатка лишена.

Какие последуют выводы? Да никаких. Впрочем... если бы плата GameCube продавалась отдельно в ПК-конструктиве, благо размер позволяет легко поставить ее в корпус (пусть за те же $199!), обязательно нашлись бы желающие приобрести ее вместо очередного апгрейда видеокарты. И тогда, кроме приставочных игр, можно было бы поставить маковскую операционную систему, а там и независимые разработчики ПО подтянулись бы... Вот это было бы веселье!

HDD2004.doc

Дмитрий Лаптев

Сезонный смотр винчестеров начинается! Прошедший год отметился свершившимся наконец-то переходом с параллельного интерфейса на последовательный Serial ATA. Вернее будет сказать, что в каждой линейке жестких дисков появились модели с узкой черной колодкой на задней панели и диковинным разъемом питания с вдвое большим числом контактов, нежели отныне полагается иметь для передачи данных.

Прогресс вперед

В первую очередь хочется пожаловаться на хлипкость разъемов Serial ATA. Шлейфы очень легко самопроизвольно покидают свои гнезда, стоит лишь слегка поковыряться в начинке системного блока. Вероятность этого явления закономерно удваивается, если у вас по последней моде составлен двухдисковый RAID-массив. Тогда после включения компьютера сообщение о «несистемности» системного диска почти обеспечено. В нашем, вполне клиническом, случае SATA-шнурки умудряются отстегиваться даже тогда, когда компьютер всего лишь энергично переставляется с места на место в процессе уборки. Ничего подобного за тугими шлейфами параллельного ATA мы не замечали.

В остальном же все предсказуемо, сам по себе переход на последовательную шину с пропускной способностью 150 Мбайт/с по сравнению со 100-133 Мбайт/с традиционного параллельного интерфейса никакого скоростного бонуса не обеспечивает. Даже лучшие винчестеры в самых благоприятных условиях (непрерывное чтение данных с внешних дорожек дисков) не способны выжать из себя и 100 Мбайт/с. Что тогда говорить о работе в реальных условиях? Здесь больше 50 Мбайт/с не бывает даже по тестам из полусинтетического и вечно молодого WinBench 99.

Но отдельные добросовестные производители одновременно со сменой интерфейса фрагментарно обновили и остальную начинку диска. И, как минимум, сменили firmware, что иногда оказывает просто чудодейственный эффект, особенно на скорость доступа. Естественно, прошить новую версию в старый диск нам никто не позволит, поэтому лабораторного сравнения не получится.

Кстати, разъем питания нового образца в нынешних моделях дисков сопрягается с обыкновенными блоками питания с помощью пассивного переходника. Предусмотренное спецификацией SATA новое напряжение 3,3 В пока остается невостребованным. А дополнительные линии на 5 и 12 В, вероятно, зарезервированы для будущих прожорливых жестких дисков со сверхзвуковой скоростью вращения. Но, похоже, ситуация со временем повторит ту, что возникла с введением новых ATX-линий для подпитки процессора Penitum 4. Придется менять блок питания, только из-за того, что у старого нет нужных разъемов.

Как мы тестировали

Винчестеры устанавливались в компьютер, составленный из следующих ингредиентов: материнской платы Intel D875PBZ Bonanza на чипсете i875P, процессора Pentium 4 3 ГГц (800 FSB), пары модулей DDR-памяти PC3200 по 256 Мбайт Kingston, видеокарты ATi Radeon 9800Pro со 128 Мбайт памяти.

Операционная система Windows XP Professional SP1 с набором тестов и прочим жизненно необходимым хозяйством поместилась на двухвинчестерном RAID 0 на SATA-винчестерах Seagate Barracuda ATA V благодаря интегрированному в чипсет RAID-контроллеру. Подопытные Serial ATA-диски подключались к внешнему контроллеру Promise FastTrak S150 TX4 по одиночке.

На всех дисках средствами Windows (меню управления дисками в разделе «Администрирование») создавался один раздел максимального объема с файловой системой NTFS и вручную заданным размером сектора — 4096 байт. Производительность дисков, отформатированных в старой FAT32, как мы убеждались не раз во времена, когда Windows 98 была более актуальной, по-прежнему выше. Но, во-первых, размер сектора для дисков нынешнего объема в старой системе составил бы 32-64 Кбайт и в хвостах файлов пропала бы существенная часть емкости, а во-вторых, пользуясь Windows 2000 или XP, все же логичнее применять их родную файловую систему, хотя бы из соображений надежности и безопасности.

Основным тестовым инструментом послужил все тот же Ziff-Davis WinBench 99 (версия 2.0). В результатах тестов WinBench по старой традиции один мегабайт равняется одному миллиону байтов. Для тестирования скорости записи с системного диска на испытуемый копировалось два комплекта файлов — из 17 файлов общим объемом 777 Мбайт (музыкальные треки, снятые с компакт-диска) и 747 Мбайт, расфасованных по 3627 файлам в нескольких десятках папок, составлявших рабочий каталог одной увлекательной игры.

Maxtor DiamondMax Plus 9

Цена $135	
Емкость 160 Гбайт	
Интерфейс Serial ATA/150	
Частота вращения 7200 об/мин	
Объем буфера 8192 Кбайт	
итоговый рейтинг	4,0

Уже знакомая нам по прошлогоднему тесту «алмазная» серия пополнилась дисками с интерфейсом Serial ATA. Отличия на первый взгляд свелись к установке моста – пары микросхем для трансляции команд параллельного интерфейса через последовательную шину. Формальный подход, не обеспечивающий никакого ускорения? Тем более что Maxtor в свое время усовершенствовала спецификацию параллельного интерфейса до скорости обмена в 133 Мбайт/с, и актуальность перехода на SATA для этой компании минимальна?

Не совсем так, диски девятой серии за время своего существования претерпели заметные изменения. И если год назад мы тестировали младшую модель, то на этот раз имели дело с последним словом техники (впрочем, диск с новыми характеристиками можно купить и в версии для параллельного интерфейса). Для того чтобы разобраться, какой диск перед вами, нужно смотреть не только на название модели, но и на внутреннюю маркировку. Например, наш винчестер был помечен как «6Y160M0_80». Здесь переменной величиной, кроме объема (160 Гбайт), являются тип винчестера (буква «M» подразумевает SATA-интерфейс и 8 Мбайт кэша, буквой «P» отмечаются диски с классическим ATA и также 8-мегабайтным кэшем, а «L» встречается в названиях бюджетных дисков с параллельным интерфейсом и 2 Мбайт, соответственно) и объем пластин, из которых набран пакет дисков, – последнее число после символа подчеркивания. Здесь возможны три варианта: 60, 68 и 80 Мбайт. И единственно верным по состоянию на начало весны-2004, несомненно, является последнее значение. Поскольку плотность записи – единственная стабильно растущая и обеспечивающая скоростной бонус величина.

Что может оправдать покупку диска с интерфейсом SATA, если есть такой же с параллельным интерфейсом и на $20 дешевле? Например, желание освободить параллельные разъемы для добавления пары оптических приводов. В меньшей степени – забота о будущем, ведь когда-нибудь параллельные разъемы с материнских плат исчезнут. Хотя и нескоро, и что-то нам подсказывает, что нынешние SATA-диски к тому времени точно перейдут в разряд музейных экспонатов.

Шум и нагрев никаких изменений за год не претерпели, благо механика осталось той же: за время тестирования диск разогрелся до 43 градусов (температура в комнате – 25 градусов по Цельсию), а шумом явилось ненавязчивое шуршание во время чтения и записи, не привлекающее внимания.

Maxtor MaxLine Plus II

Цена $225/$250	
Емкость 250 Гбайт	
Интерфейс Ultra ATA/133, Serial ATA/150	
Частота вращения 7200 об/мин	
Объем буфера 8192 Кбайт	
итоговый рейтинг	4,3

Производительная (вернее, элитная) серия жестких дисков от Maxtor представлена в нашем тесте двумя винчестерами, совершенно одинаковыми на вид, если не смотреть на заднюю панель с разъемами. По официальной позиции, ключевое отличие этой серии от предыдущей состоит в большем ресурсе: компания Maxtor гарантирует бесперебойную работу до первой неисправности в течение 1,2 млн. часов, характерных лишь для профессиональных SCSI-дисков, а гарантия на серию MaxLine увеличена с одного года до трех лет. Сразу отметим, что разница между диском с параллельным интерфейсом и его последовательным братом оказалась в пределах погрешности измерения. Причем минимальное преимущество демонстрировал как раз диск с испытанным Ultra ATA.

Еще одно отличие серии MaxLine Plus II от предыдущей DiamondMax Plus 9 – в использовании исключительно 80-гигабайтных пластин. Диски показали себя очень достойно, а особенно сильно оторвались от конкурентов в High-End-секции WinBench. Лишь со временем доступа не задалось, здесь оба диска оказались едва ли не худшими. Строго говоря, один доллар за гигабайт – справедливая цена, даже без учета высокого класса (любопытно, что 250-мегабайтные диски от Maxtor продавались во время своего активного хождения лет восемь назад по тому же доллару – но за мегабайт). Целесообразно ли приобретать диск такого объема или нет, безусловно, решать только вам. Если не планируется работать с видео или многоканальным звуком или вести какую-то многотонную базу данных, заполнить такой диск удастся нескоро.

А в серии MaxLine Plus II выбор можно промасштабировать только в сторону больших объемов, есть еще диски на 320 Гбайт, причем в отечественной рознице пока не отмечавшиеся. Индекс в названии подразумевает существование экономичной серии MaxLine Plus «без двойки» с частотой вращения дисков 5400 об/мин и 2 Мбайт кэш-памяти. Но бюджетные диски из-за вопиющей невыгодности их производства и продажи решительно вымирают и даже в богатых железом сетевых магазинах присутствуют в минимальных количествах. Нередко из старых серий и с пометкой «Refurbished», то бишь восстановленные. А мы с чистой совестью исключаем подобное недоразумение из рассмотрения, ей-богу, скоростные диски уже давно стоят своих денег.

Прочие потребительские характеристики откровением не стали. Шум невелик, но он есть, прослушивается

как собственно гудение вращающихся дисков, так и звон головок чтения-записи. Причем шум вращения субъективно оказался самым высоким среди участников теста. Однако услышать его в закрытом корпусе на фоне гула вентиляторов, даже в нашей, охлаждаемой водой, системе, было непросто. И все благодаря жидкостным подшипникам, используемым за редким исключением во всех современных дисках, по крайней мере в высокооборотных моделях. Активное чтение также не вызвало отрицательных эмоций, в частности, наш «референсный» RAID на пятых «Барракудах» стрекотал в несколько раз громче.

Греется MaxLine Plus II ощутимо, после прогона всех тестов брать винчестер за боковые стенки мы не рекомендуем. Обжечься, конечно, нельзя, но уронить хрупкий девайс от неожиданности на пол можно легко.

Seagate Barracuda 7200.7 Plus

Цена $125/$135

Емкость 160 Гбайт

Интерфейс Ultra ATA/100, Serial ATA/150

Частота вращения 7200 об/мин

Объем буфера 8192 Кбайт

итоговый рейтинг **3,2/4,4**

В серии Seagate Barracuda 7200.7 разница в производительности между дисками с последовательным и параллельным интерфейсом оказалась самой большой в нашем тесте, и она точно оправдывает разницу в ценах. Обратите внимание на результаты: даже не верится, что диски принадлежат к одному поколению. Но тесты на скорость чтения (Transfer Rate) пройдены на одном уровне, что однозначно указывает на использование пластин одинаковой плотности. Разгадку можно найти в графе со временем доступа: Barracuda 7200.7 с последовательным интерфейсом — рекордсмен нашего теста по скорости поиска дорожек и секторов! Понятно, что обеспечивается такой прогресс не самим фактом смены интерфейса, а обновлением всей электроники. Действительно, одним добавлением моста в данном случае дело не ограничилось, имела место серьезная переработка. Похвально!

Есть, к сожалению, и претензия. Несмотря на звукоизоляционную пластину со стороны электродвигателя, эта пара дисков, пожалуй, единственная реально досаждавшая нам шумом во время операций чтения и записи. Ничего ужасного, конечно, услышать не придется, но уровень шума явно выше, нежели у всех остальных дисков в обзоре. Неужели утерян секрет изготовления бесшумных дисков, так пленивший нас в серии Barracuda ATA IV? Температура, по показаниям внутреннего термодатчика, стабилизировалась на 45 градусах после прогона всех тестов.

Тем не менее, несмотря на недостатки и не совсем радостную картину со скоростью записи (давнишняя проблема дисков Seagate), нам не остается ничего другого, как отметить диск Seagate Barracuda 7200.7 с интерфейсом SATA как самый оптимальный по соотношению цены и производительности.

Samsung SpinPoint P80

Цена $135

Емкость 160 Гбайт

Интерфейс Ultra ATA/100, Serial ATA/150

Частота вращения 7200 об/мин

Объем буфера 8192 Кбайт

итоговый рейтинг **4,0/4,0**

В перформанс-серии винчестеров Samsung также обнаружились два брата-близнеца с маркировкой SP1614N и SP1614C и, соответственно, параллельным и последовательным интерфейсами. Электроника различается лишь в части, относящейся к собственно выходным портам. Скоростные качества дисков почти одинаковые, причем слегка в пользу классического ATA. И, увы, равно скромные в практических тестах на скорость записи в обеих задачах WinMark. Мы просто уверены, что из 80-гигабайтных пластин можно было выжать больше, о том же говорят и синтетические тесты.

Справедливости ради отметим, что Samsung не пытается выставить модель с SATA как лучшую, по крайней мере в рознице обе версии стоят примерно одинаково.

Зато диски от Samsung по-прежнему лидируют в акустических тестах, шум вращения различается лишь в непосредственной близости от диска, а ощутить работу головок чтения-записи вернее всего можно, взяв диск в руки. Шевеление внутри корпуса подскажет нам, что винчестер жив.

Нагрев дисков также оказался на несколько градусов слабее, нежели у самого прохладного участника нынешнего забега (Maxtor DiamondMax Plus 9). Оба диска после пары часов тестирования разогрелись до 40 градусов.

Samsung SpinPoint SP0812C

Цена $78

Емкость 80 Гбайт

Интерфейс Serial ATA/150

Частота вращения 7200 об/мин

Объем буфера 8192 Кбайт

итоговый рейтинг **4,2**

Что могло изменить удаление одной пластины при условии, что плотность записи и контроллер остались неизменными? Объем стал в два раза меньше? Правильный ответ. Но заодно подросла скорость записи, причем очень прилично. Как объяснить подобную метаморфозу, нам

точно не известно (firmware?), но факт фиксируем.
Шум, как и бывает у однодисковых винчестеров, сведен к возможному минимуму и заглушается даже самым хилым вентилятором в блоке питания.

Нагрев еще на пару градусов меньше, чем у предыдущих дисков. Кстати, даже на такой бюджетный по сути аппарат Samsung распространяет фирменную трехлетнюю гарантию, оставаясь по-прежнему в гордом одиночестве.

Western Digital WD2000JD

Цена $170	
Емкость 200 Гбайт	
Интерфейс Serial ATA/150	
Частота вращения 7200 об/мин	
Объем буфера 8192 Кбайт	
итоговый рейтинг	4,0

Диски Western Digital, как мы уже не раз отмечали, маркируются довольно неординарно. Одинаковое обозначение могут иметь модели трех и более семейств. Отличать их остается лишь по емкости и двум буквам в конце индекса. Вот что означают эти буквы:
BB – базовая модель на 7200 об/мин с UltraATA-интерфейсом, 2-мегабайтным буфером и шариковыми подшипниками; JB – все то же, за исключением буфера, увеличенного до 8 Мбайт; JD – модель с Serial ATA-интерфейсом, буфером 8 Мбайт и шариковыми подшипниками; PD – модель, аналогичная JD, но с жидкостными подшипниками.
Диски объемом 180 и 200 Гбайт собираются из 66-гигабайтных пластин. Для превращения диска с параллельным портом в версию с Serial ATA снова применен мост; следовательно, ничего сверхъестественного в тестах увидеть не придется.
Шум от вращения, несмотря на старомодные подшипники, жить не мешает и практически не выделяется над фоновым уровнем, хотя особо чувствительным графьям мы от души советуем переплатить несколько символических денежных знаков за бесшумную версию с индексом «PD».
Чтение же оказалось довольно звучным, и диски Western Digital, безусловно, проиграли по этому показателю изделиям от Samsung, заняв второе место.

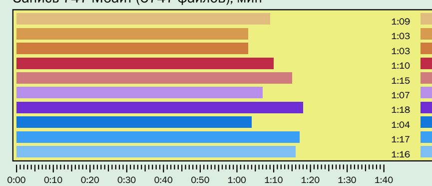
Western Digital WD2500JD

Цена $240	
Емкость 250 Гбайт	
Интерфейс Serial ATA/150	
Частота вращения 7200 об/мин	
Объем буфера 8192 Кбайт	
итоговый рейтинг	4,2

Отличие от предыдущего диска заключается не только в добавочных 50 гигабайтах, но и в увеличенной плотности записи. Для строительства гигантов от 250 Гбайт и выше идут пластины объемом 80 Гбайт, отсюда заметный скоростной бонус. И если бы не странный провал в скорости записи тестового набора из множества мелких файлов (на фоне рекордно быстрой записи громоздких файлов), случившийся явно по вине прошивки или аппаратной «сырости» контроллера (ведь скорость доступа в полном порядке), мы непременно отметили бы этот диск каким-нибудь увесистым призом. А пока перед нами характерный представитель среднего класса.
Впрочем, звезд нынешний тест вообще не выявил, что с одной стороны печально (некому давать «Наш выбор»), с другой же – означает, что достойной покупкой можно назвать едва ли не любой диск из протестированных. Выбирайте по вкусу.

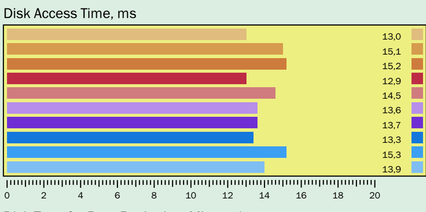
Maxtor DiamondMax Plus 9 SATA
Maxtor MaxLine Plus II PATA
Maxtor MaxLine Plus II SATA
Seagate Barracuda 7200.7 SATA
Seagate Barracuda 7200.7 PATA
Samsung SpintPoint P80 SP1614N
Samsung SpintPoint P80 SP1614C
Samsung SpintPoint P80 SP0812C
Western Digital WD2000JD
Western Digital WD2500JD

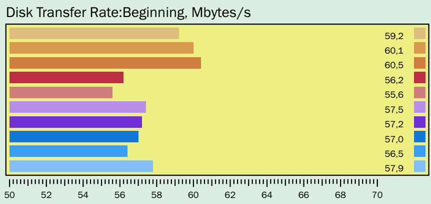
Запись 777 Мбайт (17 файлов), с
25,2
24,2
24,3
24,5
25,3
25,2
23,8
19,5
23,1
22,6
0 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50

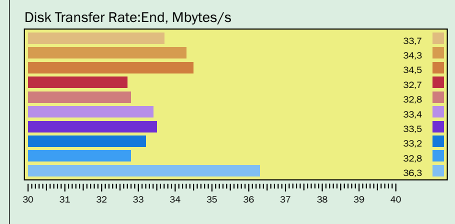


Business WinMark, Mbytes/s
16,0
16,0
16,0
17,0
10,7
14,7
14,6
14,3
16,4
17,9
0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

High-End WinMark, Mbytes/s
44,9
45,0
43,2
39,7
35,1
39,6
38,9
39,0
34,9
39,2
0 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50







Спасибо! *Редакция Game.EXE искренне благодарит компании OLDI (www.oldi.ru), USN Computers (www.usn.ru) и East-Side Communications за предоставленные на тестирование жесткие диски.*

ЖК-мониторинг

Дмитрий Лаптев

Вы не поверите, но за неполных шесть месяцев, прошедших со времени последнего тестирования ЖК-мониторов, новых моделей накопилось беспрецедентно много — такое ощущение, будто другой крупногабаритной компьютерной периферии больше не существует! Втереться на этот рынок рассчитывают даже те, кто раньше мониторами не занимался. И, вы знаете, у некоторых эта авантюра прошла.

О теле экрана

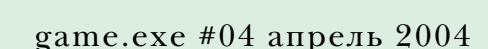
Все просто, причина всеобщего неравнодушия к ЖК-мониторам проистекает из понимания, что им есть куда развиваться, а значит — можно выпускать новые модели, лучше прежних, захватывать приятные на вкус куски рынка и зарабатывать деньги. Причем прогресс качества изображения ЖКМ отслеживается визуально, нет нужды долго объяснять, чем новая модель лучше старой, и искусственно стимулировать спрос (а именно так, если вы не в курсе, поступают с теми же сканерами или принтерами: разница между топ-моделями минимальна, с любой работой справляется первый попавшийся современный аппарат, отличия же кроются в трудноуловимых нюансах сканирования запыленных негативов или печати несмываемыми чернилами).

Да, новые ЖК-мониторы по-прежнему есть за что ругать — та же цветопередача, хоть и неуклонно приближается к идеалу, все еще заставляет людей, профессионально работающих с цветом, останавливать выбор на традиционных крупноблочных ЭЛТ-агрегатах. Но позвольте отметить одну важную деталь, обыкновенно упускаемую из вида, когда речь идет о сравнении ЭЛТ- и ЖК-мониторов. Если вторые естественно дешевеют по мере совершенствования технологий, то первые для поддержания спроса приходится удешевлять искусственно, снижая требования к качеству. Оттого современный ЭЛТ-ширпотреб обладает всеми антидостоинствами мониторов трех-четырехлетней давности (муаром, плохой фокусировкой по краям экрана и посредственным сведением лучей). Проблемы почти гарантированы, если вы покупаете монитор с большим экраном без тщательного осмотра, например, через Интернет-магазин. А для того чтобы приобщиться к высокому классу ЭЛТ-мониторов, придется заплатить сравнимую с лучшими ЖК-аппаратами цену. Как, например, за непревзойденный девятнадцатидюймовый EIZO FlexScan T766. Подумайте над этим. Ну а мы приступим к окучиванию нашего ЖК-огорода.

Как мы тестировали

Согласно доброй традиции, мониторы подключались к ноутбуку — Samsung X10 — со следующей конфигурацией: Pentium M 1400 МГц, 256 Мбайт SO-DIMM DDR266, GeForce4 440 Go с 64 Мбайт видеопамяти. Выход на внешний монитор в ноутбуках позволяет серьезно испытать аналоговую часть ЖКМ на предмет цветового шума и разного рода мерцаний. Также в тестах участвовал настольный компьютер с «двухголовой» видеокартой на GeForceFX 5900 Ultra.

Тестирование опосредовалось программой Nokia Monitor Test, набором цветовых паттернов и откалиброванных фотографий с «правильной» и знакомой палитрой. Игровой тест, в котором можно безошибочно оценить скорость реакции матрицы, — уж простите, все тот же старина Quake 3: Arena 1.17 (demo001), в естественном режиме (не timedemo), со средней детализацией текстур. Синхронизация с частотой обновления кадров выключалась. Как и прежде, мы проверяли способность к корректному масштабированию картинки в игре до разрешений 640x480, 800x600 и 1024x768 точек. Напоследок оценивалось послесвечение на скроллинге текста, перетаскивании по экрану окошка с разнообразным текстово-графическим содержимым, прокрутке видеоролика в окне и на полном экране и тому подобных банальных задачах.



Benq FP767

Цена $470	
Диагональ 17 дюймов	
Угол обзора 140х160 (по вертикали х по горизонтали)	
Время реакции пикселей 16 мс	
Яркость 260 Кд/м²	
Контрастность 500:1	
Интерфейс D-Sub, Line-In, Line-Out	
итоговый рейтинг	4,4

Помнится, еще в прошлый раз Benq пытался порадовать нас монитором с минимальной задержкой. Порадовал. Да только остальные характеристики недотянули до призового уровня. На этот раз из коробки был извлечен симпатичный серебристый монитор округлого дизайна с кольцевой подсветкой кнопки включения...

...проявивший себя едва ли не сказочно. Даже без учета цены (почти минимальной для 17-дюймовых аппаратов со встроенными колонками — да, бедного звучания, но тем не менее) Benq FP767 оказался одним из лучших 17-дюймовых ЖКМ весеннего .EXE-призыва. Очень приятные достоверные цвета в сочетании с лучшей скоростью реакции пикселей. Даже текст прокручивался с минимально возможным для сегодняшнего уровня развития ЖК-технологии шлейфом. Собственно, это сочетание и есть наиболее ценная и редкая характеристика, так как красочность матрицы обычно компенсируется ее медлительностью. В остальном же все на стандартном уровне: желтое подсвечивание углов при взгляде под 45 градусов и более по горизонтали и резкое снижение контрастности по вертикали. Наблюдается приличный запас яркости и контрастности: около 40 и 50% соответственно.

Но и не без минусов: в меню нет числовых градаций цветовой температуры, только Reddish/Bluish, нежизнеспособные по причине немилосердного переобогащения картинки красными и синими оттенками; но, к счастью, есть и поканальная ручная регулировка. В меню также нашлось место параметру Sharpness, однако четкость монитора на «родном» разрешении регулировать бессмысленно, а на всех трех масштабированных разрешениях возникала другая, более серьезная проблема: нижний правый угол изображения одинаково уезжал за пределы экрана.



Benq FP991

Цена $680	
Диагональ 19 дюймов	
Угол обзора 170х170	
Время реакции пикселей 25 мс	
Яркость 300 Кд/м²	
Контрастность 700:1	
Интерфейс D-Sub, DVI	
итоговый рейтинг	3,8

Мы с нескрываемым интересом подошли к тестированию 19-дюймового монитора под той же только что блеснувшей маркой. Увы! Почти разочарование. Создается впечатление, что матрица этого монитора принадлежит к предыдущему (относительно FP767) поколению. Пусть контрастность за счет предельно черного фона превосходит уровень предшествующего ЖКМ, но цветопередача определенно хуже. Проблемы и с задержкой — едва ли она соответствует заявленным 25 мс, за исключением прокрутки черно-белого текста. На разрешениях 640х480 и 800х600 изображение снова не вписалось в границы экрана.

Из чистых преимуществ отметим отличную обзорность без цветовых искажений. Также учтем, что монитор можно перевести в портретный режим (правда, вернуть его в исходное положение бывает нелегко, по крайней мере наш экземпляр на последней итерации заклинил — см. фото).



Hansol H750-S

Цена $460	
Диагональ 17 дюймов	
Угол обзора 105х130	
Время реакции пикселей 25 мс	
Яркость 350 Кд/м²	
Контрастность 250:1	
Интерфейс D-Sub, Line-In, Line-Out	
итоговый рейтинг	2,5

Взглянув на характеристики, можно сделать вывод, что этот аппарат представляет собой одно из двух явлений: либо перед нами глубоко бюджетная модель по не такой уж низкой цене, либо инженеры Hansol — кристально честные люди, проводившие измерения в самых неблагоприятных условиях. На практике же имеем нечто среднее. Параметры действительно соответствуют истине, но условия испытания близки к общепринятым, а пожаловаться в первую очередь хочется на обзорность. В нашем тесте только у этого монитора узкая обзорность по вертикали давала о себе знать, то есть требовала точного позиционирования экрана на

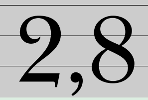
подставке, причем официальный угол складывается из 45 градусов вверх и 60 вниз, а комфортный и впрямь близок к нулю. Горизонтальная обзорность ограничена одновременно и слабой контрастностью, и желтой подсветкой.
Яркость и контрастность не впечатляют, но и не удручают, причем превышать 50% по яркости и 80% контраста даже не хочется, ибо начинают выцветать оттенки. Понятно, что в таких



условиях ожидать хорошей цветопередачи не приходится. Так и есть – оттенки тусклые. Лишь задержка оказалась на достойном уровне, никак не больше заявленных 25 мс, что для 17-дюймового монитора вполне удовлетворительно. С масштабированием не задалось на всех трех тестовых разрешениях. Тот самый случай, когда, потратив лишние $10, можно купить что-то более совершенное...

MacroView FilmView MV790

Цена	$430
Диагональ	17 дюймов
Угол обзора	140x140
Время реакции пикселей	25+15 мс
Яркость	250 Кд/м²
Контрастность	400:1
Интерфейс	D-Sub
итоговый рейтинг	2,8

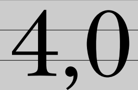


...И уж тем более не стоит экономить $40, потому что данный ЖКМ не только несравним по качеству с Benq, но умудряется отставать даже от Hansol. Задержка, как и обещано в ТТХ, хуже, хотя визуально отличия не столь убийственны, и, как ни странно, для динамичных игр этот монитор с натяжкой, но годится. Главный же обвинительный пункт – цветопередача, самая худшая в нашем тесте. Отображение тонких оттенков заставляет всерьез сомневаться в способности монитора воспроизводить 16 млн. цветов (специально не считали, но едва ли наберется и с полдесятка млн.!). Обзорность удовлетворительная, причем если по горизонтали мы имеем желтую подсветку углов сверх скудных 30 градусов, то по вертикали обзорность отменно хороша.
Палитра в играх? – мрачнее не бывает, и без подстройки «гаммы» играть тяжело (а после подстройки ожидаемо вылезает серый фон, что тоже портит удовольствие). Словом, жаль, до теста монитор производил впечатление солидно исполненного аппарата – приятный дизайн, продуманное меню с кнопками управления на правом боку корпуса, кабели можно пристегнуть к ножке зажимом, входящим в комплект... Все мимо.



NEC LCD2080UX

Цена	$1600
Диагональ	20 дюймов
Угол обзора	176x176
Время реакции пикселей	25 мс
Яркость	250 Кд/м²
Контрастность	350:1
Интерфейс	D-Sub, DVI-I, DVI-D, S-Video
итоговый рейтинг	4,0



Не слишком дешевый монитор, не находите? Наверное, заплатив такую цену, можно позволить себе надеяться на квинтэссенцию последних технологий, продуманный дизайн корпуса, удобное экранное меню и все остальное в том же духе? Инженеры славной компании NEC нашу надежду, к сожалению, разделяют не вполне.
Но начнем с главной причины столь высокой стоимости – увеличенного разрешения со стандартных (для 17- и 19-дюймовых моделей) 1280x1024 точек до 1600x1200. Невозможно удержаться от фиксирования уже неоднократно отмеченной нами загадочной диспропорции: матрицы в ноутбуках давно прошли подобные разрешения, имея всего лишь 15-дюймовый экран. Причем тройную цену за них никто просить не пытается. А ведь на маленьком экране, вероятно, сложнее вписать лишние несколько сотен тысяч точек, нежели на большом. Но выбора нам никто не предлагает, поэтому практический вопрос будет звучать иначе: насколько лично вам необходимо такое увеличение площади картинки? То, что оно приятно и логично для монитора с большой диагональю, отрицать невозможно. А проще всего самостоятельно оценить перспективу, выставив это разрешение на своем 17-19-дюймовом ЭЛТ. Введите только мысленную поправку на то, что все элементы, вплоть до самых мелких значков, будут четко определяться.
Если же прибавка жизненного пространства не произведет на вас впечатления, то остальные достоинства данного монитора тем более не смогут оправдать цену. Снова небольшие



претензии к цветопередаче, вернее — к настройкам цветовой температуры. Они у NEC LCD2080UX хоть и позволяют менять градусы в широком диапазоне (от 5000 до 9300), но слишком загоняют изображение в теплые или, понятно, холодные тона, и вы почти наверняка предпочтете им значение по умолчанию (Native). Фактически подстройка цветовой температуры — родимое пятно всех ЖК-мониторов. Исключения редки, но они бывают! Техника от той же Eizo, да и среди участников текущего обзора есть более удачные в этом смысле модели (к тому же стоящие много дешевле). Обзорность соответствует заявленной, текст можно прочитать под любым углом, а цветная картинка без искажения воспринимается в пределах 45 градусов, причем углы ограничиваются лишь сниженной контрастностью. Яркость пришлось выставить на максимум, контрастность — на 50%. Задержка не поразила воображение, шлейф имелся и в играх, и на прокрутке текста, но умеренный, в пределах заявленных 25 мс.

Нарушим негласное правило не обсуждать дизайн (как второстепенную и даже вкусовую деталь). Мы полностью согласны с тем, что смотреть лучше не на обрамление матрицы, а на само изображение, но подобный квадратный ящик из грубой черной пластмассы — это уже чересчур. В меню, как и в прошлогоднем тесте, можно попасть лишь нажав на кнопку «Exit».

NEC LCD1703M

Цена $500	
Диагональ 17 дюймов	
Угол обзора 160x160	
Время реакции пикселей 16 мс	
Яркость 260 Кд/м²	
Контрастность 450:1	
Интерфейс D-Sub, Line-In, Line-Out	
итоговый рейтинг	4,2

Удивительно, но NEC, оказывается, тоже иногда думает над дизайном! Новая модель по заявленным характеристикам не отличается от хорошо проявившего себя полгода назад монитора с индексом 1701. Могли бы добавить DVI-выход, не правда ли? И уж точно не стоило поднимать цену.

Но, быть может, переработке подверглась электроника или сама матрица и монитор стал «больше соответствовать» обещанным в спецификации числам? Нет, цветопередача на прежнем, достойном, но по теперешним меркам не предельном уровне. Задержка хороша, но ровно в той же степени, что и раньше, то есть на уровне современных 12-16-миллисекундных моделей. Экранное меню столь же запутанно, а навигация устроена, пожалуй, даже хуже прежнего. Из нового неприятно удивило масштабирование: на всех трех тестовых разрешениях изображение уезжало за границы экрана. Вместо прежнего богатого выбора фиксированных значений цветовой температуры имеется пара Warm и Cool, причем первая явно «теплее» 6500 градусов. Обзорность, как и встарь, ограничена желтой подсветкой. Итого: по-прежнему неплохой монитор в новом обличии, но уже не «Лучшая покупка».



CTX S730

Цена $480	
Диагональ 17 дюймов	
Угол обзора 160x160	
Время реакции пикселей 16 мс	
Яркость 260 Кд/м²	
Контрастность 400:1	
Интерфейс D-Sub (встроенный кабель)	
итоговый рейтинг	4,3

После столь неуверенного выступления двух темных лошадок тестирование монитора от брэнда «второго эшелона», к которому принято причислять CTX, казалось, тоже не обещает ничего хорошего. Но нет — продукт вышел славный. Цветопередача столь хороша, что по первому впечатлению захотелось выставить монитору «отл.» или снизить оценку остальным. Тем не менее недостатки нашлись и остудили пыл. Особенно огорчила задержка — субъективно она явно превышает не только 16 мс, но и все 25. Такова расплата за живые цвета! Как следствие — слегка троящиеся контуры и смазанный текст. К тому же в подземельях снова не обойтись без настройки «гаммы» или яркости средствами драйвера видеокарты, потому что собственная яркость и контраст у нашего экземпляра были выставлены на максимум, и скрутить больше 10% не возникало желания даже в текстовом режиме.



Зато отличная оценка была выставлена в графе «масштабирование в играх». И тут же «неуд» за управление экранным меню! Когда же желание сделать пооригинальнее уступит место функциональному подходу! Хотя в бюджетных моделях, по совести сказать, и регулировать-то нечего, к нашим услугам три градации цветовой температуры: 9300, 6500 и ручная регулировка RGB-каналов. Все остальное лучше оставить на усмотрение автоматики.

Производителем гарантируется возврат денег в течение 100 дней, если монитор не понравится, кроме того, у некоторых продавцов можно встретить предложения CTX S730 с пометкой «zero dead pixel». И хотя ни одного монитора с битыми точками мы не встречали уже, наверное, с год, такая гарантия однозначно записывается нами в плюс.

Gigabyte G-Max GD-1701DL

Цена	$530
Диагональ	17 дюймов
Угол обзора	140x140
Время реакции пикселей	16 мс
Яркость	260 Кд/м²
Контрастность	550:1
Интерфейс	D-Sub, DVI
итоговый рейтинг	3,0

Еще один новичок, причем весьма дорогой для своей диагонали. Казалось бы, вхождение на новый рынок принято сопровождать выпуском модели с намеренно заниженной ценой и умопомрачительными характеристиками. И если не цена, тогда, может быть, параметры? Вдруг GD-1701DL заткнет за пояс всех и вся? Нет, ничего сверхъестественного... Монитор демонстрирует средний уровень по всем статьям. Задержка явно больше приведенной в спецификации,



а именно около 25 мс. И снова откровенно бедноватая палитра, никак не стоящая пятисот долларов, причем привыкать к такой трактовке цветов даже вредно, не говоря уже о том, что попасть в цвет на распечатке точно не удастся.
На этом можно было бы и остановиться, бросив что-нибудь вроде «первый блин комом» и пожелав очень приятной компании Gigabyte выпустить модель GD-1702 с лучшими параметрами и привлекательной ценой... Пожалуй, так и сделаем. Но... все же отрекомендуем напоследок незаурядный дизайн корпуса: обратите внимание на обрамление из оргстекла, на которое вынесены обозначения кнопок меню, подсвечиваемые цветными светодиодами. Сами же кнопки находятся на задней панели. Красиво и почти удобно.

Iiyama ProLite E4315B

Цена	$640
Диагональ	17 дюймов
Угол обзора	120x140
Время реакции пикселей	16 мс
Яркость	250 Кд/м²
Контрастность	450:1
Интерфейс	D-Sub, DVI, Line-In
итоговый рейтинг	3,0

Продолжаем сеанс разгадывания загадок. Нам снова не удается с ходу понять принцип формирования цены. Впрочем, на момент тестирования эта модель находилась в дефиците, и цены могли быть просто завышены. Сам по себе монитор не плохой, но и не лучший в своем классе, задержка снова видна на прокрутке текста, небольшое троение контуров отслеживается и в играх, отчего можно сделать заключение, что в худших условиях матрица выдерживает паузу около 25 мс. Цвета приятные, пусть профессионалы найдут отклонения в передаче тонких оттенков зеленого, а мы констатируем, что для работы с кадрами, отснятыми цифровой камерой средней руки (до $1000), имеется хороший запас качества. Равно как и для всего остального спектра задач домашнехозяйственного назначения.
Как и обещано в характеристиках, обзорность скромная: по горизонтали цвета тускнеют; контрастность начинает падать под углом зрения от 30 градусов; вертикальная обзорность и того меньше. С масштабированием монитор прокололся на разрешениях 640x480 и 800x600, здесь типичная проблема с уезжающим за пределы экрана правым нижним углом.



LiteOn A19BA

Цена	$640
Диагональ	19 дюймов
Угол обзора	170x170
Время реакции пикселей	25 мс
Яркость	250 Кд/м²
Контрастность	500:1
Интерфейс	D-Sub, DVI, Line-In
итоговый рейтинг	4,6

Еще одно новое имя, прежде знакомое лишь по наклейкам на корпусах CD, DVD-ROM и прочей оптической читающе-пишущей техники (причем на передней панели таких приводов чаще фигурируют имена LG, Sony и др.). Надо ли комментировать наш превью-пессимизм? Нет! Потому что к тестированию каждого нового девайса мы подходим предельно непредвзято и не обращаем ни малейшего внимания на логотипы и торгмарки. И бываем приятно удивлены, как, например, в данном случае.
Краткое резюме: просто очень достойный монитор. Говорим больше: LiteOn A19BA — едва ли не единственный в нашем обзоре аппарат, к которому не возникло претензий даже по мелочам (не-



интуитивное экранное меню учитывать не будем, поскольку уже отчаялись встретить что-то иное. Где же ты, филипсовское, кажется, колесико?). Было отмечено лишь незначительное мерцание на тестовых муарных сетках при подключении по аналоговому входу, полностью исчезающее при переходе на DVI.

А первоочередной похвалы удостаивается отличная работа с цветом. Матрица сама по себе хороша, а связанные с цветопередачей настройки позволяют привести изображение в точное соответствие с вашим внутренним чувством прекрасного. Судите сами и не говорите, что видели подобное где-то раньше: кроме фиксированных градаций цветовой температуры (5500, 7500, 9300 гр.) и поканальной регулировки, предусмотрены настройки тонов и их насыщенности, плюс отдельная подстройка телесных тонов (Hue, Saturation и Flesh Tone). Причем все это хозяйство замечательно и тонко работает!

Задержка не идеальная, но близка к этому, поскольку совершенно не мешает играть и таскать по экрану окошки с текстом, в том числе разноцветным (как известно, переключение между промежуточными положениями ЖК-ячейки переживают болезненно). Обзорность по горизонтали стандартная: желтая подсветка углов от 45 градусов, а по вертикали — отличная, лишь незначительно снижается контрастность.

RoverScan Optima 191

Цена	$640
Диагональ	19 дюймов
Угол обзора	170x170
Время реакции пикселей	25 мс
Яркость	250 Кд/м^2
Контрастность	500:1
Интерфейс	D-Sub, DVI
итоговый рейтинг	4,0

Здесь сомнения в отношении имени отсутствуют — кто не знает большого отечественного специалиста по дешевому, но вместе с тем нередко удачному «хардверу», компанию «Инфомаш», владельца торговых марок, начинающихся со слова «Rover»? Насколько же очередная модель соответствует своему «оптимальному» названию?.. Похоже, и ярлыки, и эпитеты придется попридержать до следующего раза, поскольку монитор проявил себя на среднем уровне, поднявшись над ним лишь в части обзорности. Здесь практическая надобность требовать большего уже просто отсутствует. Как по горизонтали, так и по вертикали, углы ограничены сниженной контрастностью, причем она не падает до нуля, картинка четко различается даже из самых немыслимых положений наблюдателя.

Цветопередача? Очень странный специфический оттенок пришлось изводить ручной регулировкой каналов, после чего кирпичи на тестовой фотографии утратили сомнительный розовый цвет, а травка позеленела. Жить можно. Тем не менее для работы с цветными изображениями, хотя бы фотографиями, мы воспользовались бы услугами другой модели.



Задержка субъективно ближе к 30-40 мс на прокрутке цветного текста, в играх незначительный шлейф тоже заметен. Корректное масштабирование не удалось лишь на двух младших разрешениях.

Samsung SyncMaster 710MP

Цена	$650
Диагональ	17 дюймов
Угол обзора	120x150
Время реакции пикселей	25 мс
Яркость	270 Кд/м^2
Контрастность	450:1
Интерфейс	D-Sub, SCART, TV-cable, Line-In
итоговый рейтинг	4,5



Настоящий комбайн для тех, кто давно мечтает о жидкокристаллическом телевизоре, но понять не может, куда в таком случае девать старый крупноэкранный ЭЛТ, и справедливо сомневается в том, что ЖК-четкость возьмет верх над ЭЛТ-размером. Действительно, для ТВ размер имеет первостепенное значение, и спрос на 17-дюймовые телевизоры в меру узкий. Другое дело, когда такой телевизор совмещается с монитором, вернее — последний дополняется ТВ-тюнером и продается по цене простого монитора. В случае с моделью 710MP (кстати, на корпусе написано «1710MP», но всюду используется трех-

значная маркировка) цена завышена на одну ступень. Поэтому тестировать его будем по всей строгости, без скидок на многофункциональность.
Первым параметром, легко прошедшим строгую оценку, оказалась цветопередача. Однозначный приз за самые живые цвета, прямо-таки добавившие объем и атмосферу в наши тестовые фотографии! Числовых настроек цветопередачи нет, лишь ручная поканальная регулировка, прибегать к которой никакого желания не возникало. А вот задержка оказалась далеко не идеальной, как на тексте, так и в играх. Виден шлейф, что для монитора, подвизавшегося на ниве видеопроката, грех существенный. Впрочем, реального дискомфорта от послесвечения вне тестовой программы наши придирчивые эксперты не испытали. Обзорность, хоть и ограничена до 45 градусов желтой подсветкой, на практике позволяет разместить зрителей в количестве по меньшей мере 3-4 человек на стандартном расстоянии в несколько метров.
Резюме: не совсем игровой монитор (из-за чуть превышающей современный уровень задержки), достойный спецприза. За цветопередачу!

Samsung SyncMaster 173VT

Цена $900	
Диагональ 17 дюймов	
Угол обзора 135x150	
Время реакции пикселей 12 мс	
Яркость 250 Кд/м²	
Контрастность 450:1	
Интерфейс D-Sub	
итоговый рейтинг	4,1

Столь высокая цена за всего лишь 17 диагональных дюймов легко объясняется редкой добавочной функциональностью ЖКМ: сенсорной поверхностью экрана. Безусловно, бывает очень удобно ткнуть пальцем или стилом в экран, нежели двигать мышку. Владельцы карманных компьютеров, уже привыкшие к такому способу управления, его оценят. Хотя полностью отказаться от мыши, по крайней мере в играх, не удастся. Да и рука на весу устает быстрее. Однако почин достоин поощрения, и было бы очень неплохо, если б через пару лет большинство мониторов обладало сенсорной реакцией, причем просили бы за эту функцию вдвое меньшую цену.
Сам монитор относится к скоростной 12-миллисекундной серии, что тоже, несомненно, интересно. Ощутим ли официальный выигрыш в 4 мс на глаз? Честно говоря, нет. Прокручиваемый текст оставляет минимальный след в пару пикселей, а в играх все четко и ясно. Примерно так ведут себя лучшие мониторы с задержкой 16 мс по спецификации. Зато цвета от разгона матрицы пострадали совершенно точно, привести их к более или менее приемлемому уровню удалось после ручной регулировки каналов, при этом зеленый пришлось опустить на 30%, а синий поднять на 50% относительно исходного 50-процентного уровня. Мы не исключаем, что нам достался какой-то нетипичный экземпляр — по крайней мере



раньше ни с чем подобным сталкиваться не приходилось.
Никаких проблем с масштабированием, равно как и типичных «аналоговых» погрешностей, не обнаружено — ценное свойство для монитора с единственным аналоговым входом. Отдельно отметим функцию Magic Bright, позволяющую подсветиться в играх, — три уровня яркости циклически переключаются отдельной кнопкой.

Samsung SyncMaster 172X

Цена $590	
Диагональ 17 дюймов	
Угол обзора 140x160	
Время реакции пикселей 12 мс	
Яркость 270 Кд/м²	
Контрастность 500:1	
Интерфейс D-Sub, DVI	
итоговый рейтинг	4,0

Еще одна дорогая 17-дюймовая модель, весьма активно рекламируемая. Соображения относительно рекордной задержки, помещенные парой абзацев выше, актуальны и для этого монитора. К счастью, к цветопередаче на сей



раз серьезных претензий нет, хотя и восторгов она тоже спровоцировать не в состоянии. Крепкий средний уровень. Радует лишь, что каналы на этот раз крутить не пришлось. Цветовая температура переключается у обоих мониторов между значениями Reddish и Bluish, что характерно для бюджетных моделей, но не совсем солидно, когда речь идет о дорогих.
Снова порадовали прецизионное масштабирование и приличная обзорность без желтого подсвечивания. И функция Magic Bright тоже предусмотрена. А вот кнопки управления экранным меню, хоть и перенесены по последней моде на нижний обрез корпуса, расставлены нелогично (каемся: мы регулярно попадали по кнопке выключения монитора, переключаясь между пунктами меню).

Sony SDM-HS73

Цена $600	
Диагональ 17 дюймов	
Угол обзора 160x160	
Время реакции пикселей 20 мс	
Яркость 250 Кд/м²	
Контрастность 500:1	
Интерфейс D-Sub	
итоговый рейтинг	4,3

Монитор с интересным, запоминающимся дизайном: блестящее покрытие гармонично сочетается с модинговыми корпусами из поликарбоната или полупрозрачными акселераторами для «Фотошопа» производства одной известной «яблочной» компании. Но мы готовы признать его сочетание и с простым серо-бежевым тауэром, лишь бы качество изображения было на высоте. И хотя Sony традиционно просит чуть больше остальных за брэнд, именно ее продукция умудряется сплошь и рядом захватывать



призовые места благодаря уникальному сочетанию характеристик.

На этот раз, впрочем, подавляющего преимущества перед конкурентами нет. Добротный аппарат без существенных недостатков: задержка, несмотря на скромное заявленное значение, визуально проявляется в шлейфе примерно такой же величины, что и у остальных 16-миллисекундных моделей; цветопередача без изъянов, также на уровне лучших мониторов текущего теста; обзорность неплохая, в пределах 60 градусов по горизонтали, но ограничена каким-то оригинальным оранжевым подсвечиванием, а вертикальный угол, как и у всех качественных мониторов, ограничен контрастностью на 30-40 градусах; масштабирование исполнено на отлично. Умозрительно жаль, что монитор предусматривает лишь аналоговый интерфейс, но никаких видимых недостатков при работе через аналоговый VGA-порт обнаружено не было.

В меню всего две установки цветовой температуры (9300 и 6500), зато есть редкая возможность подправить «гамму». Оригинально выполнены настройки яркости — отдельно можно изменить уровень подсветки и собственно яркость. В нашем случае оптимальным оказалось такое нестандартное сочетание: яркость на ноль, подсветка – 70%, а контрастность – 100%. Предусмотрена и аналогичная самсунговской Magic Bright функция, лишенная фирменной клички, но с теми же тремя уровнями яркости.

Sony SDM-X93

Цена $850	
Диагональ 19 дюймов	
Угол обзора 170x170	
Время реакции пикселей 25 мс	
Яркость 300 Кд/м²	
Контрастность 600:1	
Интерфейс 2 D-Sub, DVI, 2 Line-In	
итоговый рейтинг	2,5



Также недешевый монитор, в противоположность предыдущему обладающий изобилием входных портов: кроме пары аналоговых и цифрового, заботливо предусмотрено два аудиовхода. Цветопередача снова на расстоянии одного шага от идеала, масштабирование – отличное, есть отдельная кнопка для переключения между тремя уровнями яркости и экономичным режимом, обзорность ограничена лишь снижением конт-

растности, а комфортный угол составляет 45 градусов в любую сторону. Наконец, не забудьте о регулируемой по высоте подставке!

И все это начисто перекрывается просто худшей среди всех участников весенних ЖК-смотрин скоростью реакции пикселей (если помните, год назад за подобные выкрутасы мы выкатывали «двойку»). В играх контуры не просто троятся, картинка натурально размазывается по экрану!

Acer AL1721

Цена	$490
Диагональ	17 дюймов
Угол обзора	140x140
Время реакции пикселей	16 мс
Яркость	260 Кд/м²
Контрастность	450:1
Интерфейс	D-Sub, DVI, Line-In
итоговый рейтинг	4,2

Модель «бизнес-класса», как и следовало ожидать, слегка уступает в живости и сочности цветов и оттенков профессиональным развлекательным аппаратам. Зато скорость реакции — на достойном уровне, можете свободно прокручивать текст или играть с динамичной графикой. А вот обзорность чуть уступает средним показателям. Для того чтобы чувствовать себя перед экраном совершенно свободно, пожалуй, хватило бы и 160 градусов по горизонтали... С игровым масштабированием монитор справился лишь на 1024x768, во всех остальных разрешениях изображение смещалось вправо на несколько сантиметров.

Не очень понравилось расположение разъемов — информационный кабель пришлось сильно изогнуть при подключении. И еще: если полениться закрутить винтики, монитор легко освобождается от связи с компьютером.



Acer AL1931

Цена	$750
Диагональ	19 дюймов
Угол обзора	170x170
Время реакции пикселей	25 мс
Яркость	300 Кд/м²
Контрастность	700:1
Интерфейс	D-Sub, DVI, 2 Line-In, S-Video In, RCA In
итоговый рейтинг	4,0

Монитор с великолепной контрастной MVA-матрицей, позволяющей вполне насладиться полноцветной графикой. Но получить удовольствие удалось только после ручной регулировки каналов (возможно, до нас монитор просто долго крутили другие «испытатели»?). Градации цветовой температуры снова описательные: Cool, Natural и Warm, точных значений в кельвинах нет. Пожалуй, это даже честнее (по крайней мере занудливые тестеры вроде нас не будут пенять на хроническое несоответствие «6500 градусов» в меню 6500 градусам в действительности). С осторожностью мы подошли к оценке скорости реакции, ведь для MVA-матрицы обеспечить сравнимую с TN+Film-уровнем задержку пока никому не удалось. Так и есть, прокрутка черно-белого текста сопровождается минимальным шлейфом, но с цветной графикой дела обстоят гораздо хуже.



В играх шлейф отчетливо локализуется, а сам монитор проигрывает по этому параметру всем участникам нашего теста, за исключением 19-дюймового Sony (перед ним, напротив, есть солидный гандикап). Играть, конечно, можно, но если монитор выбирается в первую очередь для динамичных КИ, имеет смысл все же обратиться к традиционным моделям, тем более что они гораздо дешевле, а качество цветов у современных TN+Film-матриц не чета их годовалым предшественникам.

Вас смущает дизайн? А вот у нас никаких претензий: овальная алюминиевая подставка — определенно удачное решение, по толщине же монитор едва ли не самый компактный в классе. Обратите также внимание на доступные интерфейсы, предусмотрен даже композитный видеовыход! Такого богатства мы еще не встречали...

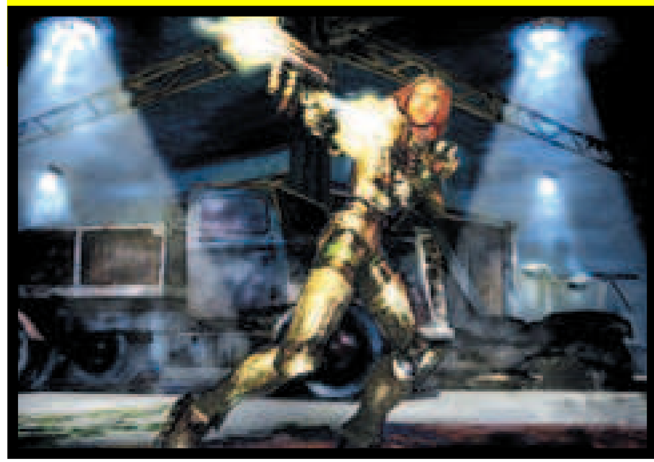
Спасибо! *Редакция очень любящего ЖК-мониторы журнала Game.EXE искренне благодарит московское представительство компании Acer (www.acer.ru), московское представительство компании BenQ (www.benq.ru), российское представительство компании Samsung (www.samsung.ru), московское представительство компании Sony (www.sony.ru), компании OCS (www.ocs.ru), OLDI (www.oldi.ru), Rover Computers (www.roverscan.ru) и “Тайсу” (www.taisu.ru) за предоставленные на тестирование мониторы.*

Топорама

Начать разговор о Brotherhood of Steel с поминальной песни по легендарной дилогии Fallout — первое, что приходит в голову. И не нужно удивляться вот этому «ди». Вы же не станете утверждать, что недоразумение по кличке Tactics имеет отношение к первым двум частям. А я не стану настаивать, что легендарная серия возродилась на PS2. Не возродилась она. Fallout ушел в вечность вместе со своей эпохой. И это, по здравому разумению, намного лучше, чем если бы он превратился в мыльную оперу, опротивевшую даже своим создателям. Надеяться на продолжение и устраивать по этому поводу слезоточивые истерики так же глупо и жалко, как ежедневно просматривать семейные фотоальбомы или требовать сиквела бертоновской Big Fish.

Fallout: Brotherhood of Steel

www.interplay.com/fbos
жанр: Экшен с элементами РПГ
платформа: Sony PlayStation 2
разработчик: Black Isle Studios (www.blackisle.com)
издатель: Interplay (www.interplay.com)







Инкубатор

Из святого пепла, влекомый вечнозеленым брэндом, проклюнулся новый Fallout, лицо своей эпохи и совершенно другая игра. В ней нашел отражение самый популярный, массовый подход к электронным развлечениям: присесть перед телевизором на час-полтора, в легком мороке пройти пару уровней и отправиться дальше по своим делам, напрочь забыв о том, что происходило на экране. В какой манере выполнен консольный «Фоллаут»? Вы уже знаете это из рассказа о Baldur’s Gate: Dark Alliance 2 в прошлом номере. Для полноты картины нам понадобится совсем немного уточняющих штрихов. Готовы к горькой правде? Западные журналисты емко характеризуют игру термином hack’n’slash. Перегибают: риалтайм, пробежки по невыразительной местности от одной группы монстров к следующей и тотальное, убийственное однообразие, возведенное в ранг основы геймплея, — перед нами несложная классическая аркада, друзья. РПГ-элементы купированы, перки условны, а про накопление опыта и его перевод в характеристики персонажа вспоминаешь, только когда на плечи не лезет новая, найденная на помойке броня. Бежишь, стреляешь. Хотите жареных фактов из жизни игрового мира? Их нет. Есть только левый «аналог» и еще пара кнопок — стрелять и прыгать. Очень увлекательно.

Могила

Послеядерная (о чем недвусмысленно напоминает слишком бедная на детали графика) картинка и виртуозный мат-перемат в диалогах — это все, что связывает консольный Fallout с его именем. Когда Иисус из Нью-Рено доставал свой именной тесак, могли ли вы представить, что когда-нибудь вам придется зажимать его дальних родственников «автолоком» и охаживать двойными прыжками? К слову, на систему прицеливания можно закрыть глаза, ведь большая часть игры проходится при помощи одной лишь дубины: вытащил и пошел в толпу, словно пьяный спартаковский фанат. Игра не навязывает нам огнестрельного оружия. Пользоваться им неудобно, ведь слишком крупные планы и вид сверху начисто лишают игрока преимущества в дистанции. Сложность накатывает волнами, на гребне которых всегда находится какой-нибудь босс. Например, радиоактивный скорпион, занимающий пол-экрана и заставляющий игрока мыкаться средь бочек и ящиков со стимпаками. Последние нарисованы отвратно, и уже хотя бы поэтому копание в инвентаре из трогательного фетиша превращается в рутину. Персонажи, которыми предлагается играть, слишком безлики, чтобы к ним просыпалась известная симпатия. Среди них есть мужчина, женщина и гоул. Гоул из Братства Стали. Понимаете?
Впрочем, в качестве несложной аркады Brotherhood of Steel можно посоветовать. Только не вздумайте играть «в один геймпад». Умрете со скуки.

P.S.

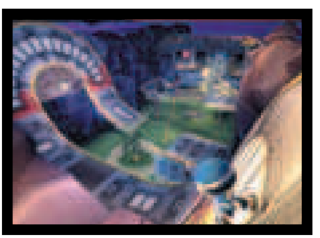
Не только новый «Фоллаут» подчистую списан с Baldur’s Gate Dark Alliance 2. Вышедшая недавно Champions of Norrath: Realms of Everquest повторяет своих предшественников до последней интерфейсной загогулины и доводит начатое ими дело до конца. Она формирует к играм своего жанра окончательное и бесповоротное отвращение.

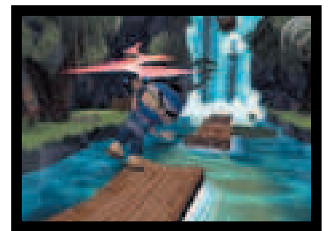
Реактивное счастье

I-Ninja

www.ininjagame.com
жанр: Бесноватый платформер
платформа: Sony PlayStation 2
разработчик: Argonaut Games (www.argonaut.com)
издатель: Namco (www.namco.com)







Все, что вам нужно знать про I-Ninja: радость и восторг. Заряд бодрости. Игра солнечного субботнего утра. Сверхлегкий платформер, позитивный до неприличия. В первых кадрах заставки погибает духовный наставник главного героя, чтобы через мгновение воскреснуть в виде призрака и надрать уши нерадивому ученичку.

Ninja revive!

Если недавние суперплатформеры Jak 2 и Ratchet and Clank: Going Commando пройдены вдоль и поперек, а вы только вошли во вкус, то I-Ninja — как раз то, что-доктор-прописал. За версту видно, что игра сделана за меньшие деньги, но на обаянии сей факт волшебным образом не сказывается.
Лицо проекта — коротышка, словно сошедший с какого-нибудь япономанского мультсериала Cartoon Network, и этого вполне достаточно, чтобы умирать со смеху буквально на каждой заставке. Парень никогда не показывает своего лица, ловко орудует мечом и гранатометом, а смешные деревянные тапки не мешают ему бегать по стенам и исполнять разгоны в халфпайпе, будто он не пеший карлик, а какой-нибудь Тони Хоук на пике спортивной славы. Выглядит это настолько комично, что иные ужимки повторяешь по нескольку раз в ущерб боевой эффективности и убегающему сквозь пальцы таймеру. Но ниндзя все наверстает, он реактивный.
А слышали бы вы вопли этого пройдохи! Когда активизируешь один из rage-бонусов, он орет как умалишенный, предупреждая о переходе в особо гиперактивный режим. В этот момент в комнату сбегаются домочадцы, хотят справиться, все ли тут здоровы. А ниндзя орет гро-о-омко, потому что музыка тут тоже — очень, и слушать ее приходится только на специальных децибелах.

Ninja bowling!

Вся игра словно построена из кусков, выдранных отовсюду, начиная с Mario 64 и заканчивая чуть ли не «Метроидом». Неприятных эмоций такой подход не вызывает ни на минуту: I-Ninja осмеливается пародировать даже саму себя, что ей дела до какой-то там классики. Многие головоломки зиждятся на старой доброй гравитации, а боулинг так и вовсе зависит от нее, как Ленин от буржуазии. Да-да, именно боулинг. В обиходе главного героя есть чудесный прием, когда он берет в обнимку первый попавшийся гигантский шар и начинает кататься на нем по уровням, сметая препятствия и мелкую живность. Когда между шаром и землей оказывается немаленькая голова Ай-ниндзя, геймпад похрустывает в руке приятной вибрацией. Красота!
Помимо этого в ход идут цепи с крюками, на которых можно летать совсем как в любимом Ratchet and Clank, а о сюрикенах и возможности парить на пороховой ракете даже упоминать не хочется — они тут по умолчанию. Поначалу кажется, что Argonaut Games не экономила совершенно и, решив растрогать игрока своей щедростью, выкатила все трюки уже на первых уровнях. Однако позже в глаза бросаются грубые хитрости скупых дизайнеров. Нам несколько раз подсовывают для повторного прохождения старые уровни, добавляя в задачи гадкий таймер или необходимость собрать рассованные по потайным уголкам красные монетки. Казалось бы, нужно делать кислую мину и всячески воротить клюв. Но нет! Из глубин памяти всплывают восьмибитные игры, где подобный трюк использовался на каждом шагу, и к восхищению от I-Ninja подключаются области мозга, ответственные за поклонение перед истинным old-skool. Браво, Argonaut Games.
А еще здесь можно драться, сидя в кабине робота высотой с девятиэтажный дом. Лифт в кабину отходит три раза в день от правой пятки. Не опаздывайте!

P.S.

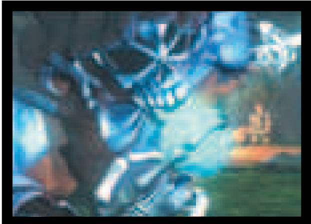
После прохождения каждого уровня выдается бонус, прокачивающий пояс нашего маленького сумасшедшего ниндзя. Пояс и ниндзя. Ниндзя и пояс. Поправьте меня, но разве так бывает? Да какая, впрочем, разница!

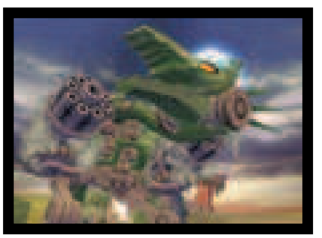
Мальчик и смерть

Maximo vs. Army of Zin

www.capcom.com/Maximo2
жанр: Платформер/adventure
платформа: Sony PlayStation 2
разработчик: Capcom (www.capcom.com)
издатель: Capcom (www.capcom.com)







Maximo — прямая наследница стародавней серии от Capcom, в которую входили игры с языковыворачивательными названиями Ghost & Goblins и Ghouls & Ghost. Разработчики утверждают, что смену названия вызвала ровно одна причина: в слове «Maximo» есть буква «x», звучащая очень энергично и как бы даже стремительно. Публика от нее в восторге.

Не только буквы

Первая часть, Maximo: Ghosts to Glory, возродила NES- и SNES-классику на PS2 в полном 3D в начале 2002 года. По нынешним меркам выглядело все это в высшей степени похабно. Восьмиугольные монетки, практически полное отсутствие текстур и динамического освещения наводили на печальные мысли о том, что суперприставка на деле не так уж и сильна. Но геймплей, геймплей! Его было достаточно, чтобы осчастливить престарелых фанатов. Недавно вышедшая Maximo vs. Army of Zin выглядит значительно лучше. На этот счет в Интернете уже давно ходят слухи, мол, Sony с каждым годом выдает разработчикам все больше сведений о хитромудрых инструкциях, позволяющих выжимать из PS2 все соки. И на этот раз точно все! И так продолжается вот уже много лет. Интересно, как будут выглядеть игры эпохи заката?..

Итак, Maximo. Еще один платформер? Пожалуй, нечто большее. Игра балансирует на грани легкомысленного прыг-скока и полновесного экшена, если даже не сказать слэшера. В I-Ninja тоже можно рубить мечом в двойном прыжке, но у капкомовского героя этот маневр получается с какой-то прямо-таки эпической мощью. А еще можно рубить листья, зазевавшихся горожан и их писклявых женушек — чтобы не вздумали скрывать на заднем дворе сундук с позолоченной броней. Главный герой носит боксерки с алыми сердечками, а в друзьях у него ходит некто по имени Grim, или, проще говоря, Смерть.

Гладиатор в трико

За кадром постоянно играет торжественная музыка, а на экране скачут сундуки с зубами. На подобных контрастах мир Maximo взлетает в небеса, а от нарочитой серьезности вперемежку с откровенным идиотизмом становится порою дико смешно. Широкий спектр врагов добавляет масла в огонь. Никогда не знаешь, кого ждать из-за угла: пружинного робота с ржавыми секаторами или избушку на курьих ножках, вооруженную тяжелыми многоствольными пулеметами.

Внутри каждого железного гада (а бесчисленная Army of Zin состоит исключительно из продуктов неудавшейся конверсии) находится кристалл с хрупкой человеческой душой, которую нужно подобрать и бережливо спрятать за пазуху. Так проходит вся игра: собрал два десятка душ — получил одну дополнительную жизнь; рухнул в пропасть — жизнь потерял. Сохранений нет. Жизней мало, а врагов значительно меньше, чем требовалось бы для баланса с количеством пропастей. Словом, играть сложно, порой даже слишком.

Однако не нужно грустить. За ваши старания игра платит щедро. Игровой мир разнообразен, лабиринты небанальны, а враги то и дело отчебучивают что-нибудь повергающее в истерический хохот: я чуть не выронил геймпад из рук, когда случайно попавший под раздачу белый зайчишка вцепился в ногу героя крокодильей хваткой. Зверюга отгрызла предпоследнюю полоску лайфбара, и спаситель угнетенного человечества остался стоять посреди механизированной братии в исподнем, усеянном трогательными сердечками. Истерику вызывает и товарищ Смерть, это положено ему по статусу. Жаль, что появляется редко, что в роликах, что в игре, — на вызов подмоги нужно слишком долго копить.

Можно было бы до бесконечности пересказывать игровые гэги, но мы не станем этого делать. В это нужно играть, предварительно расчистив пару дней от дел и приготовившись к непрекращающемуся дежавю, ведь одну и ту же дорогу от чекпойнта до чекпойнта приходится проходить много раз. Но для хорошей игры — не жалко.

P.S.

Если будете играть, расскажите, как добиться статуса Mastered на шестом уровне. Трое суток уже бьюсь.